

# BEDIENUNGSANLEITUNG

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

Integrated Sampling Sequencer / Real-time External Control Surface / Studio Connections

**MOTIF XS6**

**MOTIF XS7**

**MOTIF XS8**

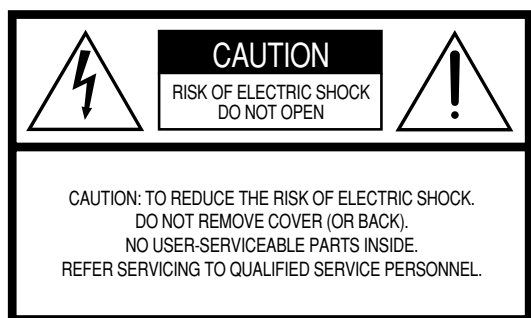
**MOTIF XS**



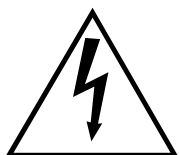


# SPECIAL MESSAGE SECTION

**PRODUCT SAFETY MARKINGS:** Yamaha electronic products may have either labels similar to the graphics shown below or molded/stamped facsimiles of these graphics on the enclosure. The explanation of these graphics appears on this page. Please observe all cautions indicated on this page and those indicated in the safety instruction section.



The exclamation point within the equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.



The lightning flash with arrowhead symbol, within the equilateral triangle, is intended to alert the user to the presence of uninsulated "dangerous voltage" within the product's enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electrical shock.

**IMPORTANT NOTICE:** All Yamaha electronic products are tested and approved by an independent safety testing laboratory in order that you may be sure that when it is properly installed and used in its normal and customary manner, all foreseeable risks have been eliminated. DO NOT modify this unit or commission others to do so unless specifically authorized by Yamaha. Product performance and/or safety standards may be diminished. Claims filed under the expressed warranty may be denied if the unit is/has been modified. Implied warranties may also be affected.

**SPECIFICATIONS SUBJECT TO CHANGE:** The information contained in this manual is believed to be correct at the time of printing. However, Yamaha reserves the right to change or modify any of the specifications without notice or obligation to update existing units.

**ENVIRONMENTAL ISSUES:** Yamaha strives to produce products that are both user safe and environmentally friendly. We sincerely believe that our products and the production methods used to produce them, meet these goals. In keeping with both the letter and the spirit of the law, we want you to be aware of the following:

**Battery Notice:** This product MAY contain a small non-rechargeable battery which (if applicable) is soldered in place. The average life span of this type of battery is approximately five years. When replacement becomes necessary, contact a qualified service representative to perform the replacement.

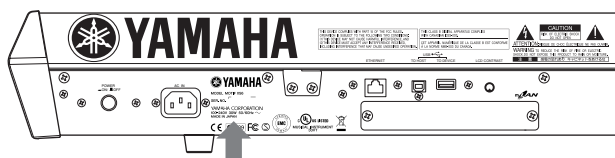
**Warning:** Do not attempt to recharge, disassemble, or incinerate this type of battery. Keep all batteries away from children. Dispose of used batteries promptly and as regulated by applicable laws. Note: In some areas, the servicer is required by law to return the defective parts. However, you do have the option of having the servicer dispose of these parts for you.

**Disposal Notice:** Should this product become damaged beyond repair, or for some reason its useful life is considered to be at an end, please observe all local, state, and federal regulations that relate to the disposal of products that contain lead, batteries, plastics, etc.

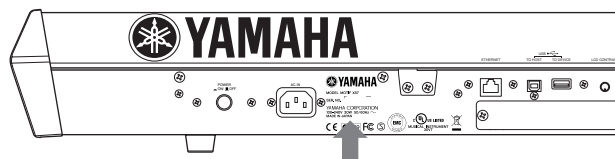
**NOTICE:** Service charges incurred due to lack of knowledge relating to how a function or effect works (when the unit is operating as designed) are not covered by the manufacturer's warranty, and are therefore the owners responsibility. Please study this manual carefully and consult your dealer before requesting service.

**NAME PLATE LOCATION:** The graphic below indicates the location of the name plate. The model number, serial number, power requirements, etc., are located on this plate. You should record the model number, serial number, and the date of purchase in the spaces provided below and retain this manual as a permanent record of your purchase.

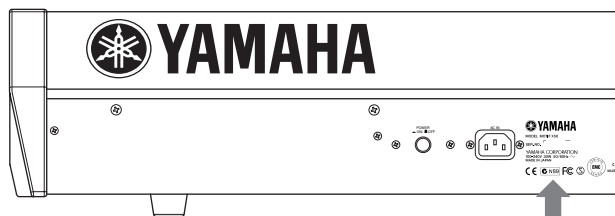
**MOTIF XS6**



**MOTIF XS7**



**MOTIF XS8**

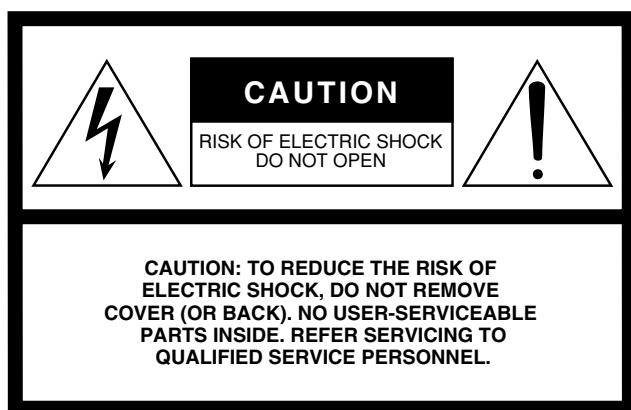


Model \_\_\_\_\_

Serial No. \_\_\_\_\_

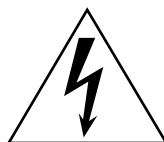
Purchase Date \_\_\_\_\_





The above warning is located on the rear of the unit.

## Explanation of Graphical Symbols



The lightning flash with arrowhead symbol within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of uninsulated “dangerous voltage” within the product’s enclosure that may be of sufficient magnitude to constitute a risk of electric shock to persons.



The exclamation point within an equilateral triangle is intended to alert the user to the presence of important operating and maintenance (servicing) instructions in the literature accompanying the product.

## IMPORTANT SAFETY INSTRUCTIONS

- 1 Read these instructions.
- 2 Keep these instructions.
- 3 Heed all warnings.
- 4 Follow all instructions.
- 5 Do not use this apparatus near water.
- 6 Clean only with dry cloth.
- 7 Do not block any ventilation openings. Install in accordance with the manufacturer’s instructions.
- 8 Do not install near any heat sources such as radiators, heat registers, stoves, or other apparatus (including amplifiers) that produce heat.
- 9 Do not defeat the safety purpose of the polarized or grounding-type plug. A polarized plug has two blades with one wider than the other. A grounding type plug has two blades and a third grounding prong. The wide blade or the third prong are provided for your safety. If the provided plug does not fit into your outlet, consult an electrician for replacement of the obsolete outlet.
- 10 Protect the power cord from being walked on or pinched particularly at plugs, convenience receptacles, and the point where they exit from the apparatus.
- 11 Only use attachments/accessories specified by the manufacturer.
- 12 Use only with the cart, stand, tripod, bracket, or table specified by the manufacturer, or sold with the apparatus. When a cart is used, use caution when moving the cart/apparatus combination to avoid injury from tip-over.
- 13 Unplug this apparatus during lightning storms or when unused for long periods of time.
- 14 Refer all servicing to qualified service personnel. Servicing is required when the apparatus has been damaged in any way, such as power-supply cord or plug is damaged, liquid has been spilled or objects have fallen into the apparatus, the apparatus has been exposed to rain or moisture, does not operate normally, or has been dropped.



### WARNING

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK, DO NOT EXPOSE THIS APPARATUS TO RAIN OR MOISTURE.

(98-6500)



# VORSICHTSMASSNAHMEN

## BITTE SORGFÄLTIG DURCHLESEN, EHE SIE WEITERMACHEN

\* Heben Sie diese Anleitung sorgfältig auf, damit Sie später einmal nachschlagen können.



### WARNUNG

**Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr einer schwer wiegenden Verletzung oder sogar tödlicher Unfälle, von elektrischen Schlägen, Kurzschlüssen, Beschädigungen, Feuer oder sonstigen Gefahren zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:**

#### Netzanschluss/Netzkabel

- Verwenden Sie ausschließlich die für das Instrument vorgeschriebene richtige Netzspannung. Die erforderliche Spannung finden Sie auf dem Typenschild des Instruments.
- Prüfen Sie den Netzstecker in regelmäßigen Abständen und entfernen Sie eventuell vorhandenen Staub oder Schmutz, der sich angesammelt haben kann.
- Verwenden Sie ausschließlich die mitgelieferten Netzkabel/Stecker.
- Verlegen Sie das Netzkabel niemals in der Nähe von Wärmequellen, etwa Heizkörpern oder Heizstrahlern, biegen Sie es nicht übermäßig und beschädigen Sie es nicht auf sonstige Weise, stellen Sie keine schweren Gegenstände darauf und verlegen Sie es nicht an einer Stelle, wo jemand darauf treten, darüber stolpern oder etwas darüber rollen könnte.
- Achten Sie darauf, eine geeignete Steckdose mit Sicherheitserdung zu verwenden. Unzureichende Erdung kann zu einem elektrischen Schlag führen.

#### Öffnen verboten!

- Dieses Instrument enthält keine vom Anwender zu wartenden Teile. Versuchen Sie nicht, das Instrument zu zerlegen oder Bauteile im Innern auf irgend eine Weise zu verändern.

#### Gefahr durch Wasser

- Achten Sie darauf, dass das Instrument nicht durch Regen nass wird, verwenden Sie es nicht in der Nähe von Wasser oder unter feuchten oder nassen Umgebungsbedingungen und stellen Sie auch keine Behälter mit Flüssigkeiten darauf, die herausschwappen und in Öffnungen hineinfließen könnten.
- Schließen Sie den Netzstecker niemals mit nassen Händen an oder ziehen Sie ihn heraus.

#### Brandschutz

- Stellen Sie keine offenen Flammen, wie z.B. Kerzen, auf dem Gerät ab. Eine offene Flamme könnte umstürzen und einen Brand verursachen.

#### Falls Sie etwas Ungewöhnliches am Gerät bemerken

- Wenn das Netzkabel ausgefranst ist oder der Netzstecker beschädigt wird, wenn es während der Verwendung des Instruments zu einem plötzlichen Tonausfall kommt, oder wenn es einen ungewöhnlichen Geruch oder Rauch erzeugen sollte, schalten Sie den Netzschalter sofort aus, ziehen Sie den Netzstecker aus der Netzsteckdose und lassen Sie das Instrument von einem qualifizierten Yamaha-Kundendienstfachmann prüfen.



### VORSICHT

**Befolgen Sie unbedingt die nachfolgend beschriebenen grundlegenden Vorsichtsmaßnahmen, um die Gefahr von Verletzungen bei Ihnen oder Dritten, sowie Beschädigungen des Instruments oder anderer Gegenstände zu vermeiden. Zu diesen Vorsichtsmaßnahmen gehören die folgenden Punkte, die jedoch keine abschließende Aufzählung darstellen:**

#### Netzanschluss/Netzkabel

- Stecken Sie den Dreistiftstecker stets in eine ordnungsgemäß geerdete Netzsteckdose. (Weitere Informationen zur Hauptstromversorgung finden Sie auf Seite 19.)
- Wenn Sie den Netzstecker aus dem Instrument oder der Netzsteckdose abziehen, ziehen Sie stets am Stecker selbst und niemals am Kabel. Wenn Sie am Kabel ziehen, kann dieses beschädigt werden.
- Ziehen Sie stets den Netzstecker aus der Netzsteckdose heraus, wenn das Instrument längere Zeit nicht benutzt wird oder während eines Gewitters.
- Schließen Sie das Instrument niemals mit einem Mehrfachsteckverbinder an eine Steckdose an. Hierdurch kann sich die Tonqualität verschlechtern oder sich die Netzsteckdose überhitzen.

#### Aufstellort

- Setzen Sie das Instrument niemals übermäßigem Staub, Vibrationen oder extremer Kälte oder Hitze aus (etwa durch direkte Sonneneinstrahlung, die Nähe einer Heizung oder Lagerung tagsüber in einem geschlossenen Fahrzeug), um die Möglichkeit auszuschalten, dass sich das Bedienfeld verzieht oder Bauteile im Innern beschädigt werden.
- Betreiben Sie das Instrument nicht in der Nähe von Fernsehgeräten, Radios, Stereoanlagen, Mobiltelefonen oder anderen elektrischen Geräten. Anderenfalls kann durch das Instrument oder die anderen Geräte ein Rauschen entstehen.
- Stellen Sie das Instrument nicht an einer instabilen Position ab, wo es versehentlich umstürzen könnte.
- Ehe Sie das Instrument bewegen, trennen Sie alle angeschlossenen Kabelverbindungen ab.
- Achten Sie beim Aufstellen des Produkts darauf, dass die verwendete Netzsteckdose leicht erreichbar ist. Sollten Probleme auftreten oder es zu einer Fehlfunktion kommen, schalten Sie das Produkt sofort aus, und ziehen Sie den Stecker aus der Steckdose. Auch wenn das Produkt ausgeschaltet ist, fließt eine geringe Menge Strom durch das Produkt. Falls Sie das Produkt für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.



## Anschlüsse

- Ehe Sie das Instrument an andere elektronische Komponenten anschließen, schalten Sie die Stromversorgung aller Geräte aus. Ehe Sie die Stromversorgung für alle Komponenten an- oder ausschalten, stellen Sie bitte alle Lautstärkepegel auf die kleinste Lautstärke ein. Auch immer sicherstellen, dass die Lautstärke aller Komponenten auf den kleinsten Pegel gestellt werden und die Lautstärke dann langsam gesteigert wird, während das Instrument gespielt wird, um den gewünschten Hörpegel einzustellen.

## Wartung

- Verwenden Sie zur Reinigung des Instruments ein weiches, trockenes Tuch. Verwenden Sie keinesfalls Farbverdünner, Lösungsmittel, Reinigungsflüssigkeiten oder chemisch imprägnierte Wischtücher.

## Vorsicht bei der Handhabung

- Stecken Sie weder einen Finger noch eine Hand in irgendeinen Spalt des Instruments.
- Stecken Sie niemals Papier, Metallteile oder andere Gegenstände in die Schlitz am Bedienfeld oder der Tastatur, und lassen Sie nichts dort hineinfallen. Lassen Sie derartige Gegenstände auch nicht in diese Öffnungen fallen. Falls dies doch geschieht, schalten Sie sofort die Stromversorgung aus und ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Lassen Sie das Instrument anschließend von einem autorisierten Yamaha-Kundendienst überprüfen.
- Legen Sie ferner keine Vinyl-, Kunststoff- oder Gummigegenstände auf das Instrument, da sich hierdurch das Bedienfeld oder die Tastatur verfärben könnten.
- Lehen oder setzen Sie sich nicht auf das Instrument, legen Sie keine schweren Gegenstände darauf und üben Sie nicht mehr Kraft auf Tasten, Schalter oder Steckerverbinder aus als unbedingt erforderlich.
- Benutzen Sie das Instrument/Gerät oder die Kopfhörer nicht über eine längere Zeit mit zu hohen oder unangenehmen Lautstärken. Hierdurch können bleibende Hörschäden entstehen. Falls Sie Hörverlust bemerken oder ein Klingeln im Ohr feststellen, lassen Sie sich von Ihrem Arzt beraten.

## Sichern von Daten

### Sichern von Daten und Erstellen von Sicherungskopien

- DRAM-Daten (siehe Seite 79) gehen verloren, wenn Sie die Stromversorgung des Instruments ausschalten. Speichern Sie die Daten im Flash-ROM/auf einem USB-Speichergerät/externen Gerät wie z.B. einem Computer.  
Daten, die im Flash-ROM gespeichert wurden, können aufgrund von Fehlfunktionen oder Fehlbedienung verloren gehen. Speichern Sie wichtige Daten auf einem USB-Speichergerät/externen Gerät wie z.B. einem Computer.
- Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM geschrieben werden (während die Meldung „Executing...“ [Ausführung läuft...] oder „Please keep power on“ [Gerät bitte eingeschaltet lassen] angezeigt wird). Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen zu einer vollständigen Systemblockade (aufgrund der Beschädigung der Daten im Flash-ROM). Das bedeutet, dass dieser Synthesizer auch beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

### Erstellen von Sicherungskopien USB-Speichergeräten/ externen Medien

- Wir empfehlen Ihnen, wichtige Daten doppelt auf zwei USB-Speichergeräten/ externen Medien zu sichern, um bei Beschädigung eines Mediums keinen Datenverlust zu erleiden.

Yamaha ist nicht für solche Schäden verantwortlich, die durch falsche Verwendung des Instruments oder durch Veränderungen am Instrument hervorgerufen wurden, oder wenn Daten verloren gehen oder zerstört werden.

Stellen Sie stets die Stromversorgung aus, wenn das Instrument nicht verwendet wird.

## Über die neueste Firmware-Version

Yamaha kann die Firmware des Produkts und die Zusatzanwendungssoftware von Zeit zu Zeit ohne Vorankündigung für Verbesserungen aktualisieren. Wir empfehlen Ihnen, auf unserer Website nachzusehen, ob spätere Versionen Ihrer Firmware des MOTIF XS oder der Zusatzanwendungssoftware vorliegen, und die entsprechenden Aktualisierungen durchzuführen.

<http://www.yamahasynth.com/>

Beachten Sie bitte, dass die Beschreibungen in dieser Bedienungsanleitung für die Version der Firmware zu dem Zeitpunkt gelten, an dem diese Anleitung in Druck gegeben wurde.

Näheres über die zusätzlichen Funktionen aufgrund späterer Versionen finden Sie auf der vorstehenden Website.



# Einführung

Herzlichen Glückwunsch und vielen Dank für den Erwerb des MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8 Music Production Synthesizers von Yamaha! Das Musikproduktionsinstrument, das Sie nun besitzen, ist möglicherweise der am besten klingende, vielseitigste und mit Sicherheit der leistungsfähigste Synthesizer weltweit. Yamaha hat sich bemüht, nahezu alle Synthesizertechnologien und das gesamte Know-how der Musikproduktion in ein einziges Gerät zu packen – und das ist uns gelungen! Mit dem neuen MOTIF XS stehen Ihnen nicht nur die neuesten und großartigsten Sounds und Rhythmen (sowie die Möglichkeit zum Erstellen und Sampeln eigener Sounds und Rhythmen) zur Verfügung. Mit diesem Instrument erhalten Sie gleichzeitig auch leistungsfähige und einfach zu verwendende Werkzeuge zum Spielen, Kombinieren und Steuern dieser dynamischen Sounds und Rhythmen – und all dies in Echtzeit! Nehmen Sie sich die Zeit, dieses Handbuch aufmerksam durchzuarbeiten. Es steckt voller wichtiger Informationen, mit deren Hilfe Sie dieses Instrument optimal nutzen können. Und nun hinein ins Vergnügen!

## So verwenden Sie diese Bedienungsanleitung

Diese Dokumentation für den MOTIF XS besteht aus folgenden Handbüchern:

### ■ Bedienungsanleitung (diese Anleitung)

#### Start Guide (Seite 19)

Dieses Lernheft bietet Ihnen eine „Rundreise“ durch die verschiedenen Funktionen dieses Instruments sowie eine Möglichkeit zu ersten praktischen Erfahrungen im Spielen und Anwenden des Instruments.

#### Verwenden eines Computers (Seite 43)

In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie das Instrument für die Verwendung mit einem Computer (über USB und mLAN) einrichten und wie Sie es zusammen mit Softwareprogrammen wie dem MOTIF XS Editor und Cubase einsetzen.

#### Grundlagen

- **Grundlegender Aufbau (Seite 54)**  
Dieses Kapitel liefert einen detaillierten Überblick über die Hauptfunktionen und Merkmale des Instruments und ihr Zusammenwirken.
- **Wichtigste Bedienungsvorgänge (Seite 81)**  
In diesem Kapitel werden die grundlegenden Bedienungsvorgänge des Instruments wie die Bearbeitung von Werten und die Änderung von Einstellungen erläutert.
- **Anschlüsse (Seite 83)**  
Dieser Abschnitt erläutert den Anschluss des MOTIF XS an verschiedene externe Geräte wie beispielsweise MIDI-Instrumente, Computer und USB-Speichergeräte.

#### Referenz (Seite 88)

Dies ist die Enzyklopädie des MOTIF XS. Hier werden alle Parameter, Einstellungen, Funktionen, Merkmale, Modi und Bedienungsvorgänge in allen Einzelheiten erläutert.

### Anhang (Seite 286)

Dieser Abschnitt enthält detaillierte Informationen zum Instrument, wie die technischen Daten und Warnmeldungen sowie Anleitungen zur Installation zusätzlicher Komponenten (z.B. DIMM-Module und die mLAN16E2-Schnittstelle).

#### • Fehlerbehebung (Seite 288)

Schlagen Sie bei Funktions- oder Betriebsstörungen des Instruments oder bei Klangproblemen zunächst in diesem Abschnitt nach, bevor Sie sich an Ihren Yamaha-Händler oder den Kundendienst wenden. Hier werden gelegentlich auftretende Probleme sowie mögliche Lösungen in einer sehr einfachen und leicht verständlichen Form beschrieben.

### ■ Datenheft (separate Broschüre)

Hier finden Sie verschiedene wichtige Tabellen wie die Voice-Liste, Waveform-Liste, Arpeggio-Typen-Liste und Effekt-Liste, das MIDI-Datenformat und die MIDI-Implementationstabelle.

### ■ Datenheft 2 (separates Online-Dokument)

Dieses Dokument enthält verschiedene Listen wie die Performance-Liste, Master-Programm-Liste, Mixing-Vorlagen-Liste, Arpeggio-Typen-Liste und die Liste der Fernbedienungsfunktionen. Dieses Online-Spezialdokument kann von der Manual Library heruntergeladen werden.

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

## Zubehör

Netzkabel

Bedienungsanleitung (dieses Buch)

Datenheft

Disc x 1 (mit DAW-Software)\*

\* Näheres siehe Seite 305.

### BESONDERER HINWEIS

- Der Inhalt dieser Bedienungsanleitung und die Urheberrechte daran sind alleiniges, geschütztes Eigentum der Yamaha Corporation.
- Die Abbildungen und Darstellungen der Anzeigen in diesem Benutzerhandbuch dienen lediglich zur Veranschaulichung und können von dem tatsächlichen Aussehen Ihres Instruments abweichen.
- Dieses Produkt enthält und bündelt Computerprogramme und Inhalte, die von Yamaha urheberrechtlich geschützt sind, oder für die Yamaha eine Lizenz zur Benutzung der urheberrechtlich geschützten Produkte von Dritten besitzt. Dieses urheberrechtlich geschützte Material umfasst ohne Einschränkung sämtliche Computersoftware, Styles-Dateien, MIDI-Dateien, WAVE-Dateien, Musikpartituren und Tonaufzeichnungen. Jede nicht genehmigte Benutzung von solchen Programmen und Inhalten, die über den persönlichen Gebrauch hinausgeht, ist gemäß den entsprechenden Gesetzen nicht gestattet. Jede Verletzung des Urheberrechts wird strafrechtlich verfolgt. DIE ANFERTIGUNG, WEITERGABE ODER VERWENDUNG ILLEGALER KOPIEN IST VERBOTEN.
- Dieses Gerät kann verschiedene Musikdatentypen/-formate verarbeiten, indem es sie im Voraus für das richtige Musikdatenformat zum Einsatz mit dem Gerät optimiert. Demzufolge werden die Daten an diesem Gerät möglicherweise nicht genauso wiedergegeben wie vom Komponisten/Autor beabsichtigt.
- Das Kopieren von im Handel erhältlichen Musikdaten (einschließlich, jedoch ohne darauf beschränkt zu sein, MIDI- und/oder Audio-Daten) ist mit Ausnahme für den privaten Gebrauch strengstens untersagt.
- Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen der Microsoft® Corporation.
- Apple und Macintosh sind in den USA und anderen Ländern als Warenzeichen von Apple Computer, Inc. eingetragen.
- Steinberg und Cubase sind eingetragene Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH.
- ETHERNET ist eingetragene Handelsmarke der Xerox Corporation.
- Die in dieser Bedienungsanleitung erwähnten Firmen- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen.



# Hauptfunktionen

## ■ Gut ansprechende, ausdrucksstarke Tastatur (Seite 12)

Der MOTIF XS6 verfügt über eine Tastatur mit 61 Tasten, während der MOTIF XS7 eine hochwertige FSX-Tastatur mit 76 Tasten und der MOTIF XS8 eine hochwertige BH- (Balanced Hammer) Tastatur mit 88 Tasten besitzt. Alle Tastaturen sind anschlagsdynamisch (sowohl hinsichtlich Velocity- als auch Aftertouch-Daten). Dies ermöglicht Ihnen, den Sound auf verschiedene Arten ausdrucksvoll zu ändern: durch dynamischen Anschlag der Klaviertasten sowie durch nachträglichen Druck auf die Tasten, während Sie sie gedrückt halten.

## ■ Breites Spektrum von Voices und Kategoriesuche (Seite 24)

Der MOTIF XS ist mit einer enormen Anzahl und großen Vielfalt dynamischer, authentischer Voices ausgestattet. Mit Hilfe der Category-Search-Funktion können Sie die gewünschten Voices auf der Grundlage des Instrumenttyps schnell aufrufen.

## ■ Acht Elements für jede Voice (Seite 56)

Jede Normal Voice kann bis zu acht separate Klang-Elemente enthalten, was Voices mit hoher Komplexität und sattem Klang ermöglicht. Diese Elemente können auch in Echtzeit gesteuert werden – mit den Schieberegler am Bedienfeld, den [ASSIGNABLE FUNCTION]-Tasten oder durch die Art Ihres Tastaturspiels. Außerdem stehen spezielle „Mega Voices“ zur Verfügung, mit denen Sie die einzigartigen Spielklänge akustischer Musikinstrumente nachbilden können.

## ■ Leistungsstarke Arpeggio-Funktion mit vier unterschiedlichen Typen (Seiten 24 und 62)

Die Arpeggio-Funktion spielt entsprechend den angeschlagenen Tasten automatisch verschiedene Phrasen. Diese Funktion eignet sich vor allem für Drum Voices – auf einfachen Tastendruck rufen Sie verschiedene Rhythmus-Patterns auf und erhalten so eine spontane Inspiration für die Komposition und Darbietung von Songs. Bei Normal Voices ändert sich das Arpeggio harmonisch entsprechend der von Ihnen gespielten Akkorde und hilft Ihnen auf diese Weise beim Komponieren oder Spielen. Bis zu vier Arpeggien können gleichzeitig wiedergegeben werden – selbstverständlich perfekt synchronisiert. Velocity-Steuerung, Betonungsphrasen und Zufallseffekte – sowie die acht Drehregler am Bedienfeld – geben Ihnen noch größere ausdrucksvolle Echtzeitkontrolle über die Arpeggio-Wiedergabe.

## ■ Performances mit bis zu vier Voices (Seite 28)

Im Performance-Modus können Sie vier verschiedene Voices gemeinsam einsetzen – als Splits und in Layern über die Tastatur verteilt. Darüber hinaus gibt Ihnen der MOTIF XS umfassende Echtzeitkontrolle über die Performance bzw. Ihr Tastaturspiel – Sie können rasch Parts auswählen, Parts oder die Arpeggio-Wiedergabe ein- und ausschalten usw. Außerdem können Sie Ihr Spiel in diesem Modus direkt auf die Song- oder Pattern-Spuren aufnehmen, indem Sie die Aufnahmetaste drücken.

## ■ Integrated Sampling Sequencer – kombiniert nahtlos das Aufzeichnen von Audio und MIDI (Seiten 39, 161 und 242)

Der MOTIF XS stellt umfassende Funktionen zur Aufnahme und Bearbeitung von Samples sowie einen Sample-Speicher zur Verfügung (bei optional installierten DIMM-Modulen). Dank einer weitreichenden Datenkompatibilität können Sie AIFF- und WAV-Dateien sowie Samples und Programm-/Voice-Daten von anderen gängigen Samplern laden (z. B. der A-Serie von Yamaha). Große Flexibilität bietet die leistungsstarke Slice-Funktion, die Rhythmen und Riffs automatisch in die einzelnen Beats und Noten aufspaltet. Dadurch können Sie die einzelnen Parts Ihrer Sample-Loops als MIDI-Daten bearbeiten sowie Tempo und sogar Rhythmusgefühl ändern, ohne dass Tonhöhe oder Klangqualität verfälscht werden.

## ■ Loop Remix (Seite 175)

Diese Funktion teilt die Daten (Audio-Samples sowie MIDI-Sequenzdaten) auf einer festgelegten Spur in verschiedene Notenlängen auf und arrangiert einen Teil der Daten neu, um völlig neue Variationen zu erzeugen.

## ■ Umfangreiche Effektbearbeitung (Seite 68)

Der MOTIF XS bietet ein breites Spektrum von Signalverarbeitungsmöglichkeiten, darunter separate Reverb- und Chorus-Effekte, einen Master-Effekt einschließlich Mehrbandkompression, einen 5-Band-Master-EQ und insgesamt acht unabhängige Insert-Effekte. Letztere enthalten eine riesige Vielfalt von Effekten sowie eine spezielle Vocoder-Funktion.

## ■ Acht Dreh- und Schieberegler (Seiten 26, 34, 90 und 136)

Umfassende Echtzeitkontrolle durch acht Dreh- und Schieberegler, mit denen Sie die Voice in Echtzeit ändern, das Mixing des Songs/Patterns einstellen und DAW-Software (zum Beispiel Cubase) auf Ihrem Computer steuern können.

## ■ Pattern-Modus – zum Erstellen von Songs (Seite 208)

Mit den Funktionen des Pattern-Modus können Sie verschiedene Rhythmus-Sections und Riffs als einzelne Elemente erstellen – die Sie in Echtzeit auf einfache und intuitive Weise zu vollständigen Rhythmus Spuren kombinieren können. Die von Ihnen erstellten Sections können in Pattern Chains miteinander kombiniert werden, und diese Chains lassen sich praktischerweise in Song-Daten umwandeln.

## ■ Song Scene und Mixing Voice – zum Erstellen von Songs (Seiten 179 und 230)

Song Scene ist ein weiteres leistungsfähiges Werkzeug, mit dem Sie „Momentaufnahmen“ der Einstellungen der Sequenzerspur erstellen können (wie beispielsweise Pan, Lautstärke, Spurstumschaltung usw.). Anschließend können Sie während der Wiedergabe oder Aufnahme zwischen den Szenen hin- und herwechseln, um sofortige Dynamikänderungen zu erzeugen. Neben der Möglichkeit zum Erstellen von User-Voices im Voice-Modus können Sie spezielle Mixing-Voices für Songs und Patterns erstellen. Auf diese Weise können Sie Voices speziell für Ihre Song-/Pattern-Aufnahmen einstellen.

## ■ Master-Modus – für Live-Auftritte (Seite 251)

Im Master-Modus können Sie den MOTIF XS als einen Masterkeyboard-Controller (mit unabhängigen Zonen) einsetzen sowie das Instrument bei Live-Auftritten zwischen dem Spiel im Voice- bzw. Performance-Modus und im Song- bzw. Pattern-Modus sehr einfach umkonfigurieren.

## ■ Mit einer Vielzahl von Anschlüssen ausgestattet (Seiten 16, 17 und 18)

Die Fülle von Eingangs-/Ausgangsbuchsen an der Rückseite sorgt für eine maximale Flexibilität beim Anschließen von anderen Geräten. Dazu zählen zuweisbare Ausgänge, A/D-Eingänge, Digitalausgang, Ethernet, mLAN (Standard beim MOTIF XS8 und als Zubehör erhältlich beim MOTIF XS6/7) sowie zwei USB-Anschlüsse.

## ■ Anschlussmöglichkeit an einen Computer (Seite 43)

Die umfassenden Anschlüsse – Ethernet, mLAN und USB TO HOST – machen die Interaktion mit Computern und Ihrer Lieblingssoftware kinderleicht. Insbesondere der neue Ethernet-Anschluss sorgt für die schnelle Übertragung Ihrer MOTIF XS-Dateien an und von einem Computer im selben Netzwerk.

## ■ Quick Setup zur Verwendung mit einem Computer (Seite 270)

Mit dieser Funktion können Sie den MOTIF XS sofort für verschiedene Computer-/Sequencer-Anwendungen umkonfigurieren, indem Sie speziell programmierte Voreinstellungen aufrufen.

## ■ Editorsoftware für den MOTIF XS (Seite 50)

Das Instrument ist außerdem kompatibel mit MOTIF XS Editor – einem umfassenden, leicht zu bedienenden Softwareprogramm, mit dem Sie (über den USB-Anschluss) die Mixing-Setups und Mixing Voices bearbeiten können, die für die Song-/Pattern-Wiedergabe verwendet werden sollen. MOTIF XS Editor kann kostenlos von der Yamaha-Website heruntergeladen werden.

## ■ Integration mit Cubase (Seite 49)

Der MOTIF XS ist speziell für die nahtlose Zusammenarbeit mit Cubase konstruiert, Steinbergs DAW-Software. Auf diese Weise erhalten Sie ein umfassendes Allround-Musikproduktionssystem, in dem Hard- und Software vollständig integriert sind.



# Inhalt

Einführung .....	6
So verwenden Sie diese Bedienungsanleitung .....	6
Zubehör .....	6
Hauptfunktionen .....	7
<b>Die Steuerelemente und Anschlüsse.....</b>	<b>10</b>
Vorderes Bedienfeld .....	10
Rückseite .....	16

## Start Guide 19

<b>Schritt 1: Aufbau .....</b>	<b>19</b>
Stromversorgung .....	19
Anschließen an Lautsprecher oder Kopfhörer .....	19
Einschalten des Instruments .....	19
Einstellen von Klang und Display-Kontrast .....	20
Spielen der Sounds .....	20
Auswählen und Spielen der Sounds .....	20
Betriebsarten (Modi) .....	20
Anhören des Demo-Songs .....	21
<b>Das User-Memory (den Anwenderspeicher) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen.....</b>	<b>22</b>
<b>Schritt 2: Auswählen und Spielen einer Voice.....</b>	<b>23</b>
Auswählen einer Voice .....	23
Anzeigen im Voice-Play-Modus .....	23
Auswählen einer Drum-Voice .....	23
Einsatz der Category-Search-Funktion (Kategorie-Suchfunktion) .....	24
Spielen des Arpeggios .....	24
Ändern des Arpeggio-Typs .....	25
Verwenden von Controllern .....	25
Verwenden der Drehregler .....	26
Gesamtstimmung des MOTIF XS an andere Instrumente anpassen .....	27
Transpose (Transposition) .....	27
<b>Schritt 3: Auswählen und Spielen von Performances .....</b>	<b>28</b>
Auswählen einer Performance .....	28
Anzeigen im Performance-Play-Modus .....	28
So weisen Sie den Parts einer Performance Voices zu .....	28
Erstellen von Performances durch Kombinieren von Voices .....	29
Ändern der Arpeggio-Einstellungen für die einzelnen Parts .....	30
Verwenden der Controller und Drehregler .....	31
Aufzeichnen Ihres Spiels .....	31
<b>Schritt 4: Einen eigenen Song erstellen .....</b>	<b>33</b>
Terminologie .....	33
Song-Wiedergabe .....	33
Vorbereiten auf die Echtzeitaufnahme .....	34
Aufnahmestart! .....	35
Falsche Noten korrigieren .....	35
Ein Swing-Feeling erzeugen – Abspieleffekte .....	36
Den erstellen Song speichern .....	36
Sichern von Song-Daten auf einem USB-Speichergerät .....	36
<b>Schritt 5: Erstellen eines Patterns .....</b>	<b>37</b>
Pattern-Struktur .....	37
Anhören der Demo-Patterns .....	37
Das Patch-Display für das Demo-Pattern betrachten .....	38
Das Mixing-Display für das Demo-Pattern betrachten .....	38
Erstellen eines Patterns mit Hilfe der Arpeggio-Funktion .....	39
Erstellen eines Patterns mit Audiodaten – Sampling .....	39
Speichern des Patterns und Sichern des Samples .....	42



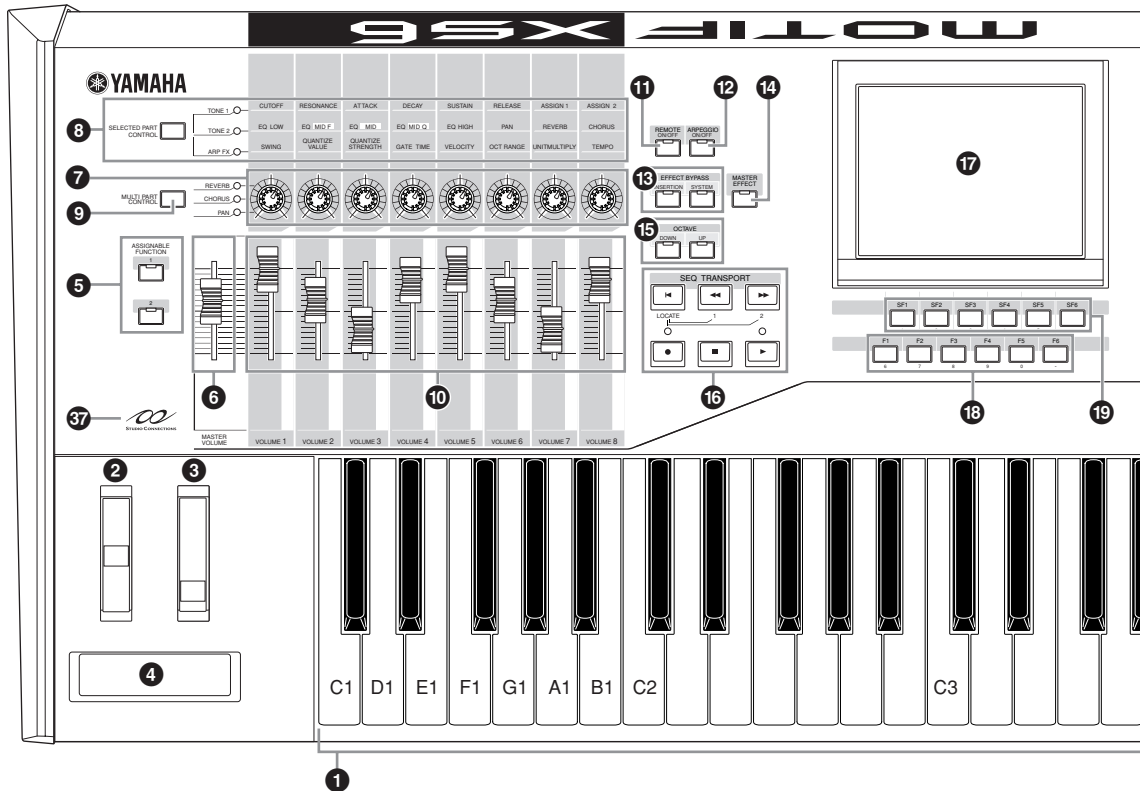
<b>Verwenden eines Computers</b>	<b>43</b>
Anschließen an einen Computer .....	43
Erstellen eines Songs mit einem Computer .....	47
Integration von Yamaha-Editoren in Cubase .....	49
Steuern einer DAW auf Ihrem Computer mit dem MOTIF XS.....	51
<b>Einführung</b>	<b>54</b>
<b>Grundstruktur</b> .....	<b>54</b>
Struktur der Betriebsarten (Modi) .....	54
Die sieben Funktionsblöcke .....	55
Klangerzeuger-Block (Tone Generator).....	56
Sampling-Block .....	59
Audio-Input-Block (Audioeingabe) .....	59
Sequencer-Block.....	59
Arpeggio-Block .....	62
Controller-Block .....	67
Effekt-Block .....	68
Über MIDI.....	76
Interner Speicher .....	79
<b>Wichtigste Bedienungsvorgänge</b> .....	<b>81</b>
<b>Anschlüsse</b> .....	<b>83</b>
Anschließen externer MIDI-Instrumente.....	83
Anschließen an eine Mehrspurmaschine.....	84
Verwenden von USB-Speichergeräten .....	85
Netzwerkverbindung .....	86
<b>Referenzteil</b>	<b>88</b>
Spielen auf der Tastatur im Voice-Play-Modus .....	88
Normal Voice bearbeiten .....	96
Bearbeiten einer Drum Voice .....	127
Voice Job – Praktische Funktionen .....	133
Spielen im Performance-Modus .....	135
Bearbeiten einer Performance .....	141
Performance-Jobs – praktische Funktionen .....	159
Erstellen einer Voice/Performance mit der Sampling-Funktion .....	161
Song-Wiedergabe .....	178
Song-Aufnahme .....	186
MIDI-Events bearbeiten (Song Edit) .....	192
Song-Jobs .....	195
Pattern-Wiedergabe .....	208
Pattern-Aufnahme .....	218
MIDI-Events bearbeiten (Pattern Edit).....	220
Pattern-Jobs .....	222
Einstellungen des multitimbralen Klangerzeugers für die Song-/Pattern-Wiedergabe (Mixing-Modus) .....	229
Audioaufnahme in einem Song/Pattern (Sampling-Modus).....	242
Verwendung als Master-Keyboard (Master-Modus) .....	251
System-Einstellungen (Utility-Modus u. a.) .....	259
Dateiverwaltung (File-Modus) .....	272
<b>Anhang</b>	<b>286</b>
Display-Meldungen .....	286
Fehlerbehebung .....	288
Installation zusätzlicher Hardware .....	293
Technische Daten .....	297
Index.....	299
Über die Zubehör-Disc .....	305



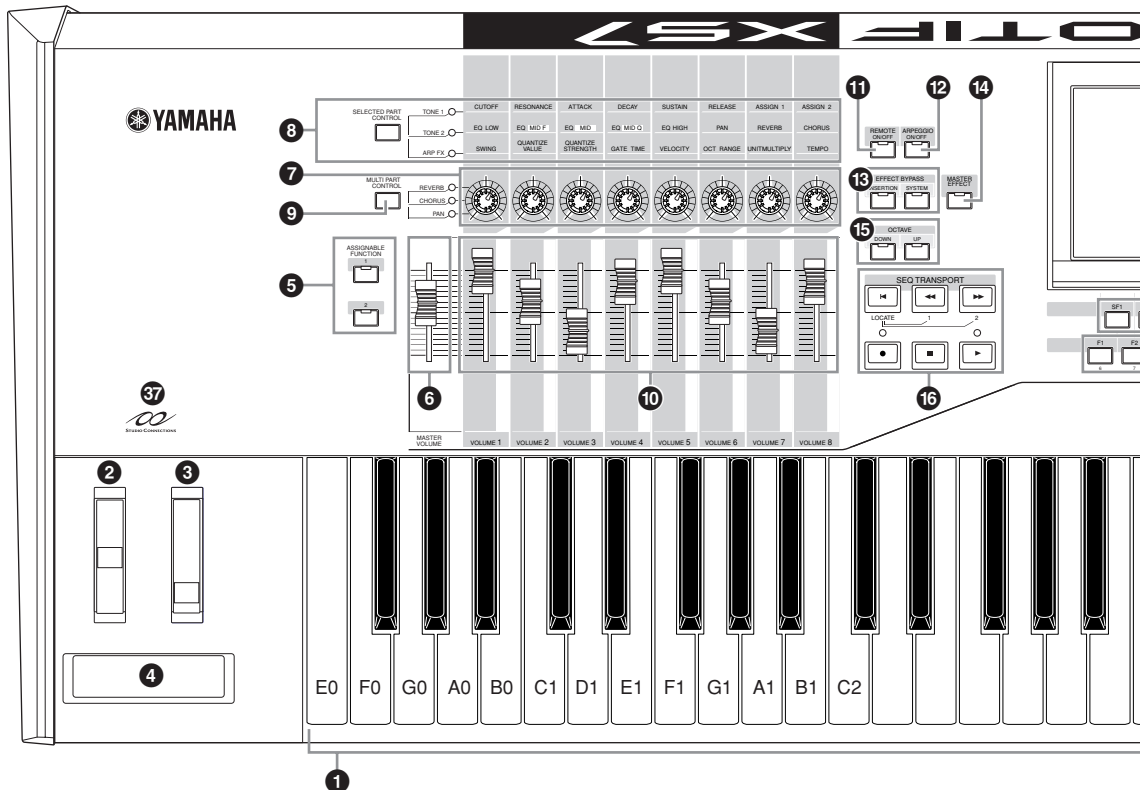
# Die Steuerelemente und Anschlüsse

## Vorderes Bedienfeld

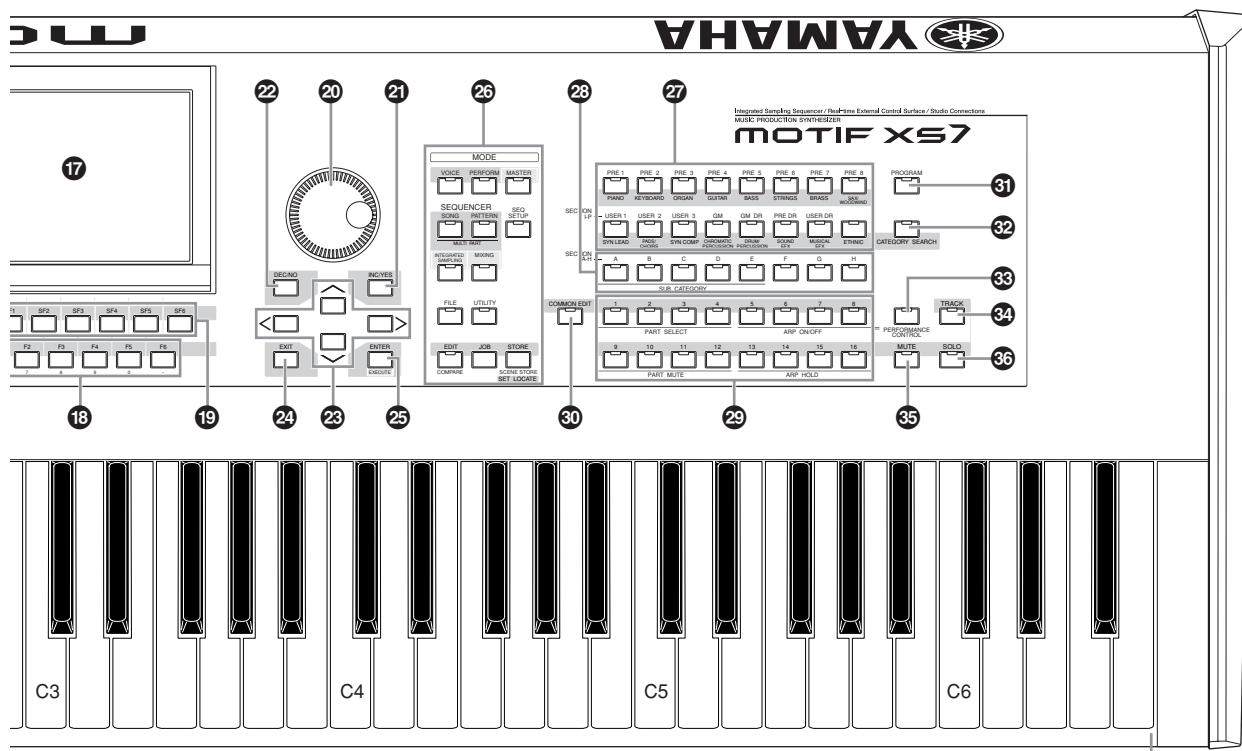
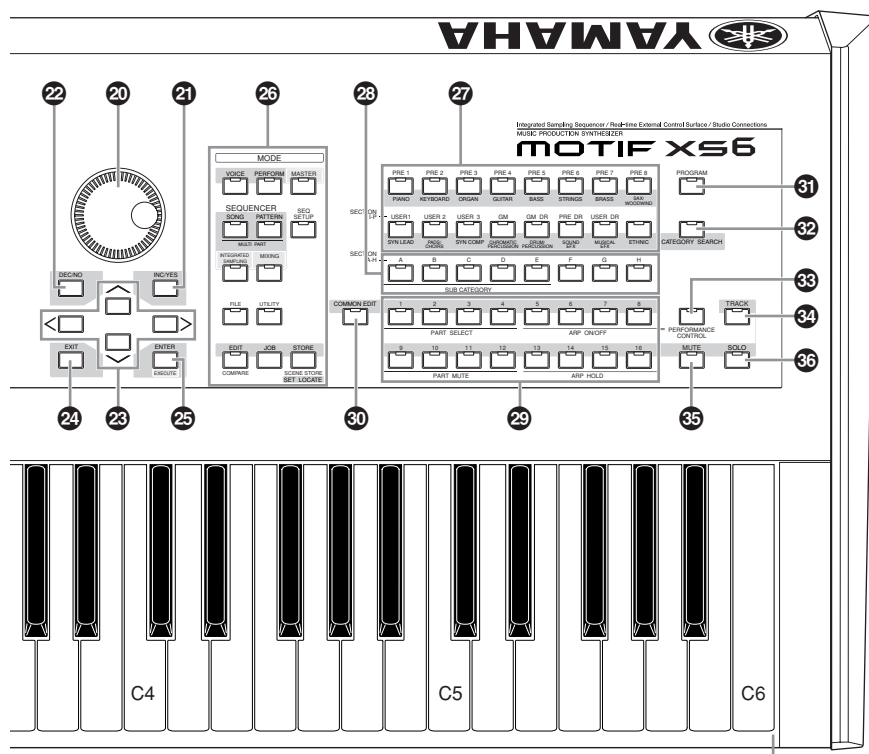
### MOTIF XS6



### MOTIF XS7

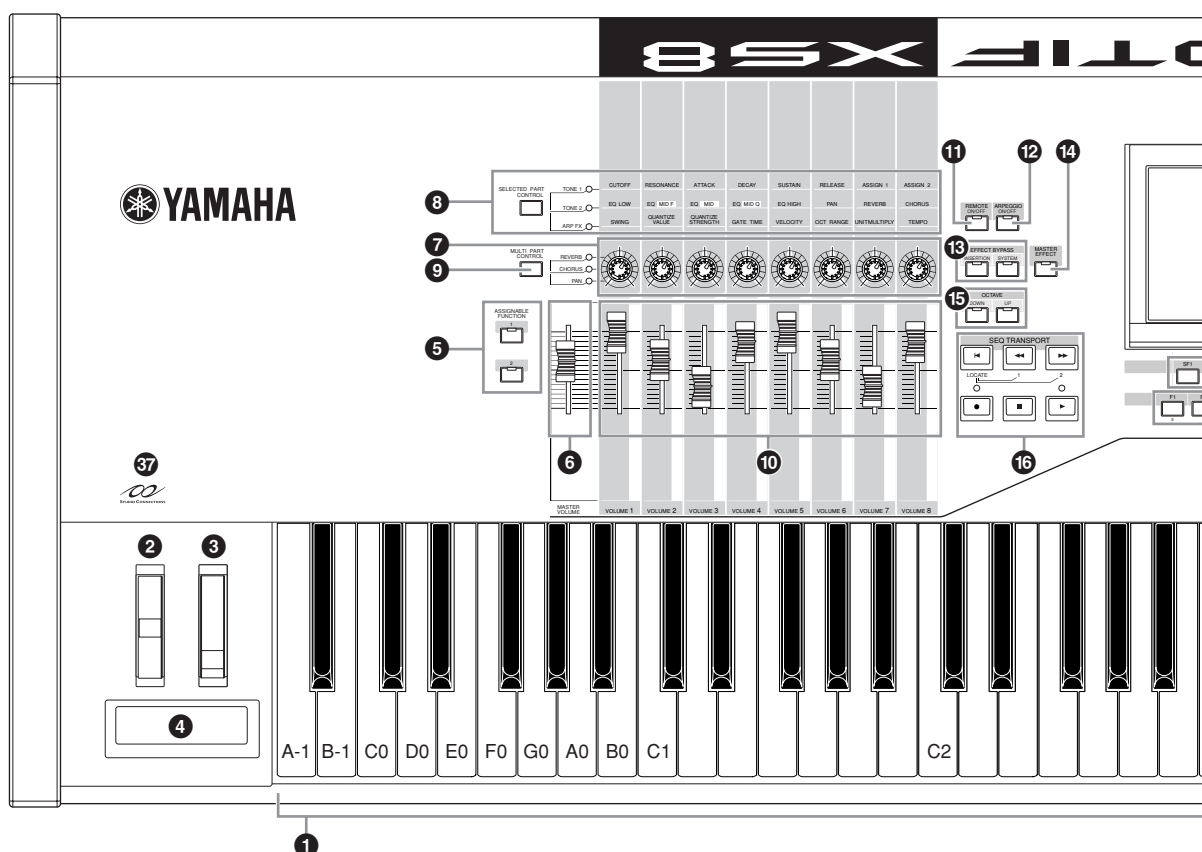








## MOTIF XS8

**1 Tastatur**

Der MOTIF XS6 verfügt über eine Tastatur mit 61 Tasten, während der MOTIF XS7 76 Tasten und der MOTIF XS8 88 Tasten besitzt. Alle Tastaturen sind anschlagsdynamisch (sowohl hinsichtlich Velocity- und auch Aftertouch-Daten). Mit dieser Initial-Touch-Funktion misst das Instrument, wie stark oder sanft Sie die Tasten anschlagen und verwendet den gemessenen Wert, um Lautstärke und/oder Klang je nach gewählter Voice auf unterschiedliche Weise zu beeinflussen. Mit der Aftertouch-Funktion misst das Instrument, welchen Druck Sie auf die Tasten nach dem Anschlag ausüben; mit dem daraus gewonnenen Wert wird der Sound in Abhängigkeit von der ausgewählten Voice auf verschiedene Arten beeinflusst. Darüberhinaus kann Aftertouch für jede Voice einer Vielzahl anderer Funktionen zugewiesen werden (Seite 104).

**2 Pitch-Bend-Rad (Seite 67)**

Mit diesem Rad steuern Sie den Pitch-Bend-Effekt. Diesem Regler können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

**3 Modulationsrad (Seite 67)**

Steuert den Modulationseffekt. Diesem Regler können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

**4 Gleitband (Seite 67)**

Diese Spielhilfe ist berührungsempfindlich; sie wird bedient, indem Sie mit Ihrem Finger leicht seitwärts darübergleiten. Diesem Regler können auch andere Funktionen zugeordnet werden.

**5 ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten (Seite 67)**

Entsprechend den Einstellungen bei XA Mode (Expanded Articulation Mode) im Voice-Element-Edit-Modus können

Sie das gewünschte Element der ausgewählten Voice abrufen, indem Sie eine dieser Tasten während des Tastaturspiels drücken. Außerdem können diesen Tasten andere Funktionen zugeordnet werden.

**6 MASTER VOLUME (Seite 20)**

Ziehen Sie den Regler nach oben, um den Ausgangspegel der Buchsen OUTPUT L/R und PHONES zu erhöhen.

**7 Drehregler (Seiten 26, 31, 89, 136, 181 und 252)**

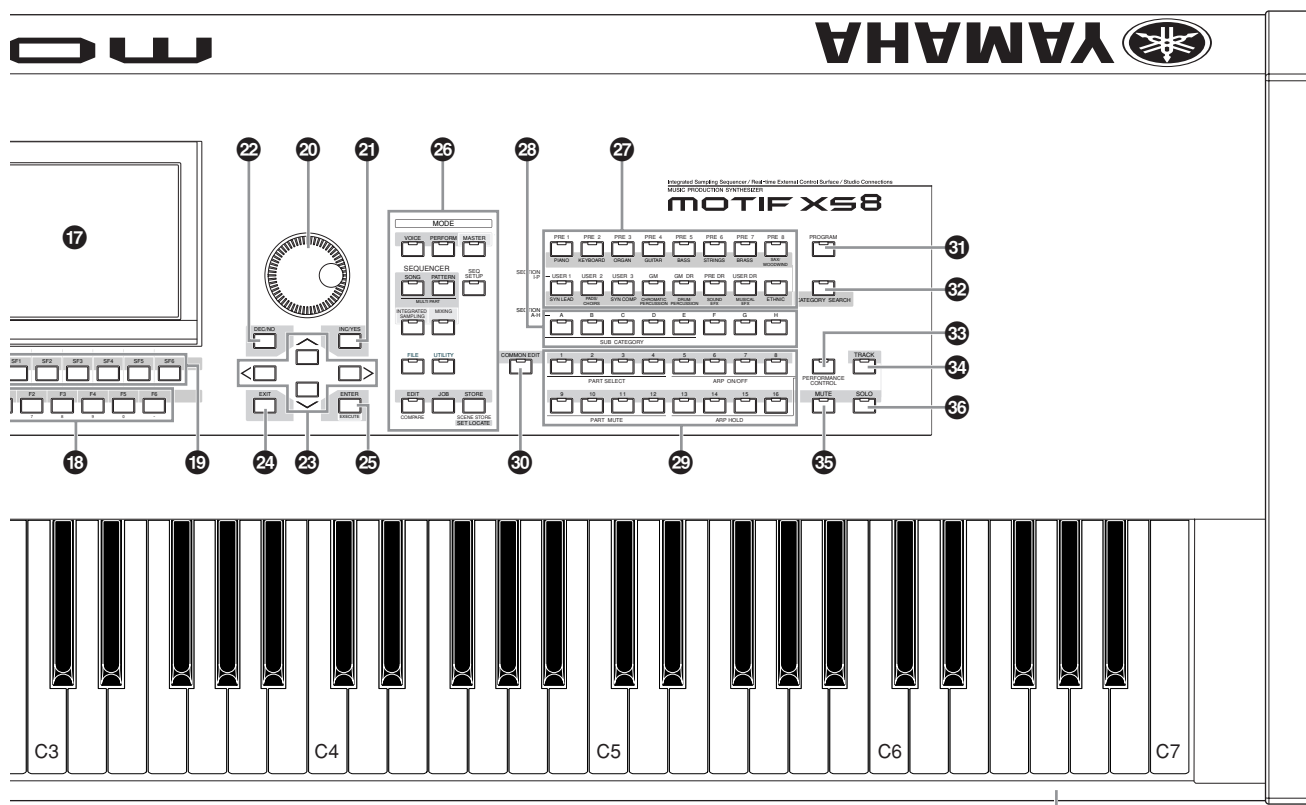
Mit Hilfe dieser acht äußerst vielseitigen Drehregler (Knobs) können Sie verschiedene Aspekte oder Parameter der aktuellen Voice einstellen. Mit der Taste [SELECTED PART FUNCTION] oder der Taste [MULTI PART CONTROL] können Sie einstellen, welche Funktionen durch die Drehregler gesteuert werden sollen.

**8 [SELECTED PART CONTROL]-Taste (Seiten 26, 64, 89, 136, 181 und 252)**

Durch Drücken dieser Taste ändern Sie die den acht Drehreglern zugewiesenen Funktionen. Das Lämpchen neben dem momentan aktiven Parameter leuchtet. Eine Funktion jedes Drehreglers wird auf die aktuelle Voice im Voice-Modus angewendet, während eine Funktion jedes Drehreglers nur auf den momentan ausgewählten Part (bzw. je nach Einstellung auf alle Parts) im Performance-/Song-/Pattern-Modus angewendet wird.

**HINWEIS** Bitte beachten Sie, dass bei eingeschaltetem TONE1-Lämpchen die den mit „ASSIGN1“ und „ASSIGN2“ beschrifteten Drehreglern zugewiesenen Funktionen immer auf alle Parts im Performance-Modus und auf den angegebenen Part im Song-/Pattern-Modus angewendet werden.





## 9 [MULTI PART CONTROL]-Taste (Seiten 136 und 180)

Durch Drücken dieser Taste ändern Sie die den acht Drehreglern im Performance-/Song-/Pattern-Modus zugewiesenen Funktionen. Das Lämpchen neben dem momentan aktiven Parameter leuchtet. Im Performance-Modus entsprechen die vier Drehregler an der linken Seite den Parts 1–4. Im Song-/Pattern-Modus entsprechen alle Drehregler den Parts 1–8 bzw. 9–16 (je nach momentan ausgewähltem Part).

## 10 Controller-Schieberegler

Diese Schieberegler steuern auf unterschiedliche Weise die Lautstärke des Klangs, je nach ausgewähltem Modus:  
 Voice-Modus – Lautstärke der acht Elemente (Seite 91)  
 Performance-Modus – Lautstärke der vier Parts (Seite 137)  
 Song-/Pattern-Modus – Lautstärke der acht Parts einschließlich des aktuellen Parts (Seite 180)  
 Master-Modus – Lautstärke (Seite 252) oder angegebene Controller-Nummer (Seite 257) der acht Zonen

**HINWEIS** Wenn alle Schieberegler auf Minimum eingestellt sind, hören Sie unter Umständen auch dann vom Instrument keinen Ton, wenn Sie auf der Tastatur spielen oder einen Song oder ein Pattern starten. Stellen Sie in diesem Fall alle Schieberegler auf einen geeigneten Wert.

**HINWEIS** Der Schieberegler MASTER VOLUME stellt den Ausgangspegel dieses Instruments ein. Demgegenüber stellt der Controller-Schieberegler die Lautstärke des Elements bzw. der Voice oder des Parts im Performance-/Song-/Pattern-Modus als Parameter ein. Dementsprechend können die mit den Schieberegler eingestellten Werte als Voice-, Performance-, Song- oder Pattern-Daten gespeichert werden.

## 11 [REMOTE ON/OFF]-Taste (Seite 52)

Im Remote-Modus können Sie die Sequenzer-Software mit den Reglern am Bedienfeld des Instruments steuern.

Aktivieren Sie die Taste [ON/OFF], um den Remote-Modus aufzurufen.

## 12 [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste (Seiten 65, 101 und 135)

Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe des Arpeggios für jede Voice oder Performance, jeden Song oder jedes Pattern zu aktivieren oder zu deaktivieren. Wenn der Arpeggio Switch des ausgewählten Parts im Modus Performance, Song oder Pattern auf „off“ gestellt ist, dann hat das Drücken dieser Taste keine Auswirkung.

## 13 EFFECT-BYPASS-Tasten (Seite 260)

Die riesige Effekteinheit des Instruments bietet Insert-Effekte (acht Sets mit jeweils zwei Effekteinheiten pro Set), Systemeffekte (Reverb und Chorus), und Master-Effekte. Die Effekte können den Tastatur-Voices wie auch den Voices für die Song/Pattern-Wiedergabe zugewiesen werden. Wenn das Lämpchen der Tasten [INSERTION] oder [SYSTEM] eingeschaltet ist, ist der entsprechende Effekt nicht zu hören (Bypass ist eingeschaltet).

**HINWEIS** Wenn im Display [UTILITY] → [F1] General → [SF2] FXBypass das Kontrollkästchen für Reverb/Chorus deaktiviert ist, wird der Reverb-/Chorus-Effekt beibehalten (nicht umgangen), auch wenn Sie die [SYSTEM]-Taste einschalten.

## 14 [MASTER EFFECT]-Taste (Seiten 146 und 264)

Wenn diese Taste gedrückt wird (das Lämpchen leuchtet), wird der Master-Effekt auf den Gesamtklang dieses Instruments angewendet. Mit der Taste [MASTER EFFECT] können Sie außerdem das Display für die Master-Effekteinstellungen aufrufen, indem Sie die Taste zwei Sekunden oder länger gedrückt halten.



## 15 OCTAVE-Tasten [UP] und [DOWN] (Seiten 91, 92, 138, 251 und 260)

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie den Notenbereich der Tastatur ändern. Drücken Sie beide Tasten gleichzeitig, um wieder die normale Oktavlage einzustellen.

## 16 SEQ-TRANSPORT-Tasten (Seiten 21, 178 und 208)

Mit Hilfe dieser Tasten steuern Sie die Aufnahme und die Wiedergabe der Songs oder Patterns.

### [◀]-Taste (zum Anfang)

Hiermit kehren Sie sofort an den Anfang des aktuellen Songs oder Patterns zurück (d. h. zum ersten Schlag des ersten Takts).

### [◀◀]-Taste (Rücklauf)

Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt zurück zu springen. Für den Schnellrücklauf halten Sie sie gedrückt.

### [▶▶]-Taste (Vorlauf)

Drücken Sie diese Taste kurz, um einen Takt vorwärts zu springen. Für den Schnellvorlauf halten Sie sie gedrückt.

### [●]-Taste (Aufnahme)

Drücken Sie diese Taste, um die Aufnahme (eines Songs oder einer Pattern-Phrase) zu aktivieren. (Die LED leuchtet auf.)

### [■]-Taste (Stopp)

Drücken Sie diese Taste, um eine laufende Aufnahme oder Wiedergabe anzuhalten.

### [▶]-Taste (Wiedergabe)

Drücken Sie diese Taste, um die Wiedergabe vom aktuellen Punkt im Song oder Pattern aus zu starten. Während der Aufzeichnung und Wiedergabe blinkt die LED im aktuell eingestellten Tempo.

## 17 LC-Display

Im großen, hintergrundbeleuchteten LC-Display werden die zum gegenwärtig ausgewählten Vorgang oder Modus gehörenden Parameter und Werte angezeigt.

## 18 [F1] – [F6], (Funktions-)Tasten (Seite 81)

Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Funktionen auf.

## 19 [SF1] – [SF5], Unterfunktionstasten (Seite 81)

Mit Hilfe dieser Tasten, die sich direkt unter dem LC-Display befinden, rufen Sie die darüber im Display angezeigten Unterfunktionen auf. Diese Tasten können auch benutzt werden, um in einigen Displays des Play-, Edit- und Record-Modus den Arpeggio-Typ zu laden. Im Song-Play-/Song-Record-/Pattern-Play-/Pattern-Record-Modus können diese Tasten auch als Scene-Tasten (Seiten 179, 182, 209 und 211) verwendet werden.

## 20 Wählrad (Seite 81)

Zur Bearbeitung des momentan ausgewählten Parameters. Drehen Sie das Wählrad nach rechts (im Uhrzeigersinn), um den Wert zu erhöhen; drehen Sie es nach links (entgegen dem Uhrzeigersinn), um den Wert zu vermindern. Wenn ein Parameter mit einem breiten Wertebereich ausgewählt ist, können Sie den Wert in größeren Schritten ändern, indem Sie das Wählrad schnell drehen.

## 21 [INC/YES]-Taste (Seite 81)

Mit Hilfe dieser Taste können Sie den Wert des gegenwärtig ausgewählten Parameters erhöhen. Sie können damit auch einen Job oder einen Speichervorgang bestätigen und ausführen.

## 22 [DEC/NO]-Taste (Seite 81)

Mit Hilfe dieser Taste können Sie den Wert des gegenwärtig ausgewählten Parameters verringern. Sie können damit auch einen Job oder einen Speichervorgang abbrechen.

**HINWEIS** Sie können die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auch benutzen, um sich in Zehnerschritten schnell durch Parameterwerte zu bewegen, besonders bei Parametern mit großem Wertebereich. Halten Sie einfach eine der Tasten fest (diejenige, in deren Richtung Sie den Wert ändern möchten), und drücken Sie dann gleichzeitig die andere Taste. Um zum Beispiel in positive Richtung zu springen, halten Sie die Taste [INC/YES] fest und drücken Sie dann [DEC/NO].

## 23 Cursorstasten (Seite 81)

Mit den Cursorstasten bewegen Sie den „Cursor“ (die Eingabemarke) durch die Displays im LCD, markieren verschiedene Parameter und wählen diese aus.

## 24 [EXIT]-Taste (Seite 55)

Die Menüs und Displays des MOTIF XS sind in einer hierarchischen Struktur organisiert. Drücken Sie diese Taste, um das aktuelle Display zu verlassen und zur vorhergehenden Hierarchiestufe zurückzukehren.

## 25 [ENTER]-Taste (Eingabetaste)

Mit dieser Taste bestätigen Sie bei der Auswahl eines Speicherplatzes oder einer Bank für eine Voice oder Performance die Eingabe einer Nummer. Diese Taste wird auch gedrückt, um einen Job- oder Speichervorgang auszuführen.

## 26 MODE-Tasten (Seite 55)

Mit diesen Tasten können Sie die Betriebsmodi (z.B. den Voice-Modus) des MOTIF XS auswählen.

## 27 Bank-Tasten (Seiten 23 und 88)

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie eine Voice- oder Performance-Bank auswählen. Wenn die [CATEGORY SEARCH]-Taste aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die Hauptkategorie auswählen (siehe Aufdruck unter den Tasten). Wenn im Pattern-Modus die Taste [TRACK] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser unteren Tasten die gewünschte Section von I bis P auswählen.

## 28 Gruppentasten [A] – [H] (Seiten 23 und 88)

Mit Hilfe dieser Tasten können Sie eine Voice- oder Performance-Group (Gruppe) auswählen. Wenn die Taste [CATEGORY SEARCH] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Unterkategorie auswählen. Wenn im Pattern-Modus die Taste [TRACK] aktiviert ist, dann können Sie mit Hilfe dieser Tasten die gewünschte Section von A bis H auswählen.

## 29 Nummerntasten [1] – [16] (Seiten 23 und 88)

Die Verwendung dieser Tasten ist vom Status der Tasten [TRACK SELECT], [MUTE], [SOLO] und [PERFORMANCE CONTROL] abhängig.



## Funktionen der Nummerntasten [1] – [16]

Modus	[PERFORMANCE CONTROL]-Taste	[TRACK]-Taste	[MUTE]-Taste	[SOLO]-Taste
Voice Play	—	Einstellung des Sendekanals der Tastatur	—	—
Normal Voice Edit	—	Wechselt im Edit-Modus vom Common Edit zum Element Edit und zur Element-Auswahl (1 – 8)	Element-Stummschaltung (1 – 8)	Auswahl Solo-Element (1 – 8)
Bearbeiten von Drum Voices	—	Wechselt im Edit-Modus vom Common Edit zum Drum Key Edit	—	—
Performance Play	Performance Control (30)	Einstellung des Sendekanals der Tastatur	Part-Stummschaltung (1 – 4)	Auswahl Solo-Part (1 – 4)
Performance Edit	Performance Control (30)	Part-Auswahl (1 – 4)	Part-Stummschaltung (1 – 4)	Auswahl Solo-Part (1 – 4)
Master Play	—	Einstellung des Tastatur-Sendekanals (wenn der Voice- bzw. Performance-Modus im aktuellem Master gespeichert wird) oder Auswahl der Song-/Pattern-Spur (wenn der Song- bzw. Pattern-Modus im aktuellen Master gespeichert wird)	—	—
Master Edit	—	Wechselt im Edit-Modus vom Common Edit zum Zone Edit und zur Zonen-Auswahl (1 – 8)	—	—
Song Play/Pattern Play	—	Auswahl Song-/Pattern-Spur	Stummschaltung Song-/Pattern-Spur	Auswahl Solo-Spur
Song Mixing/Pattern Mixing	—	Auswahl Song-/Pattern-Part	Stummschaltung Song-/Pattern-Part	Auswahl Solo-Part
Mixing Voice Edit	Element-Auswahl (1 – 8)	Element-Auswahl (1 – 8)	Element-Stummschaltung (1 – 8)	Auswahl Solo-Element (1 – 8)

**30 [COMMON EDIT]-Taste**

Durch Einschalten dieser Taste wechseln Sie in den Common-Edit-Modus, in dem Sie die auf alle Elemente, Parts oder Zonen im Voice-Edit-/Performance-Edit-/Song-Mixing-Edit-/Pattern-Mixing-Edit-/Mixing-Voice-Edit-Modus gemeinsam angewendeten Parameter bearbeiten können.

**31 [PROGRAM]-Taste**

Wenn diese Taste eingeschaltet ist, können die Bank-/Gruppen-/Nummerntasten zur Auswahl einer Voice/Performance bzw. eines Songs/Patterns/Masters im entsprechenden Modus verwendet werden.

**32 [CATEGORY SEARCH]-Taste (Seite 24)**

Wenn diese Taste im Voice-Play-/Song-Mixing-/Pattern-Mixing-Modus eingeschaltet ist, können Sie mit den Bank-Tasten eine Hauptkategorie und mit den Gruppentasten [A] – [E] eine Unterkategorie für die Voice auswählen. Wenn diese Taste im Performance-Modus eingeschaltet ist, können Sie mit den Bank-Tasten die Performance-Kategorie und mit den Gruppentasten [A] – [E] eine Unterkategorie für die Voice auswählen.

**33 [PERFORMANCE CONTROL]-Taste (Seite 135)**

Diese Taste steht nur im Performance-Modus zur Verfügung. Wenn diese Taste eingeschaltet ist, sind den Nummerntasten [1] – [16] die folgenden Funktionen zugewiesen.

Nummern-tasten	Funktion
[1] – [4]	Auswahl der Parts 1 – 4.
[5] – [8]	Ein-/Ausschalten des Arpeggio Switch für Parts 1 – 4.
[9] – [12]	Aktivieren/Aufheben der Stummschaltung für Parts 1 – 4.
[13] – [16]	Einstellen der Arpeggio-Haltefunktion für Parts 1 – 4.

**34 [TRACK]-Taste (Seite 34)**

Wenn diese Taste im Song-/Pattern-Modus eingeschaltet ist, können Sie mit den Nummerntasten [1] – [16] die entsprechenden Song-/Pattern-Spuren auswählen. Wenn diese Taste im Pattern-Modus eingeschaltet ist, können Sie

mit den Gruppentasten [A] – [H] die gewünschte Section von A bis H sowie mit den Bank-Tasten die gewünschte Section von I bis P auswählen.

Der Status dieser Taste hat je nach momentan ausgewähltem Modus unterschiedlichen Einfluss auf die Nummerntasten [1] – [16]. (Siehe „Nummerntasten [1] – [16]“ weiter oben.)

**35 [MUTE]-Taste (Seiten 33 und 179)**

Wenn diese Taste im Normal-Voice-Edit-/Mixing-Voice-Edit-Modus eingeschaltet ist, können mit den Nummerntasten [1] – [8] die Voice-Elemente (1–8) stummgeschaltet werden. Wenn diese Taste in den anderen Modi eingeschaltet ist, können mit den Nummerntasten [1] – [16] die Performance-Parts (1–4), Song-Spuren-/Parts (1–16) und Pattern-Spuren-/Parts (1–16) stummgeschaltet werden. Siehe „Nummerntasten [1] – [16]“ weiter oben.

**36 [SOLO]-Taste (Seiten 33 und 179)**

Wenn diese Taste im Normal-Voice-Edit-/Mixing-Voice-Edit-Modus eingeschaltet ist, können mit den Nummerntasten [1] – [8] die Voice-Elemente (1–8) auf Solo geschaltet werden. Wenn diese Taste in den anderen Modi eingeschaltet ist, kann mit den Nummerntasten [1] – [16] ein Performance-Part (1–4), ein(e) Song-Spur-/Part (1–16) und ein(e) Pattern-Spur-/Part (1–16) auf Solo geschaltet werden. Siehe „Nummerntasten [1] – [16]“ weiter oben.

**37 Studio-Connections-Logo**

Studio Connections ist ein von Steinberg und Yamaha gemeinsam ins Leben gerufenes Projekt.

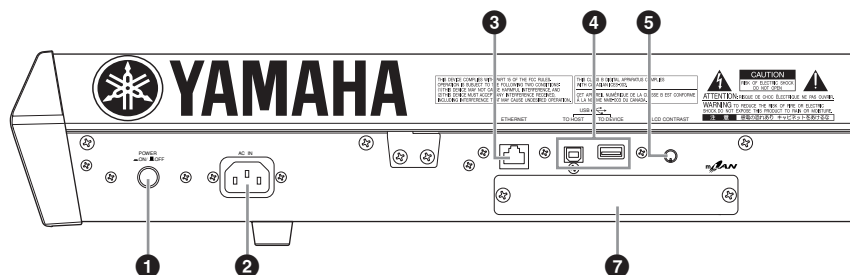
Musikproduktionssysteme sind in immer stärkerem Ausmaß sowohl von Software als auch von Hardware abhängig, und das Bedürfnis zur einer engeren Integration der beiden wird immer dringender. Studio Connections stellt eine umfassende und nahtlose Musikproduktionsumgebung bereit und macht die Verwendung von Hardware und Software einfacher und effizienter.



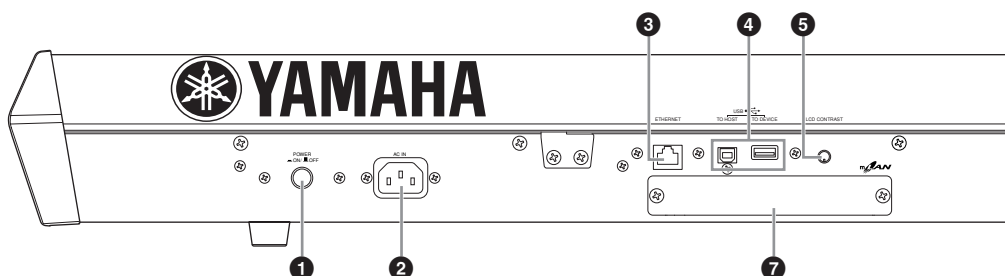


# Rückseite

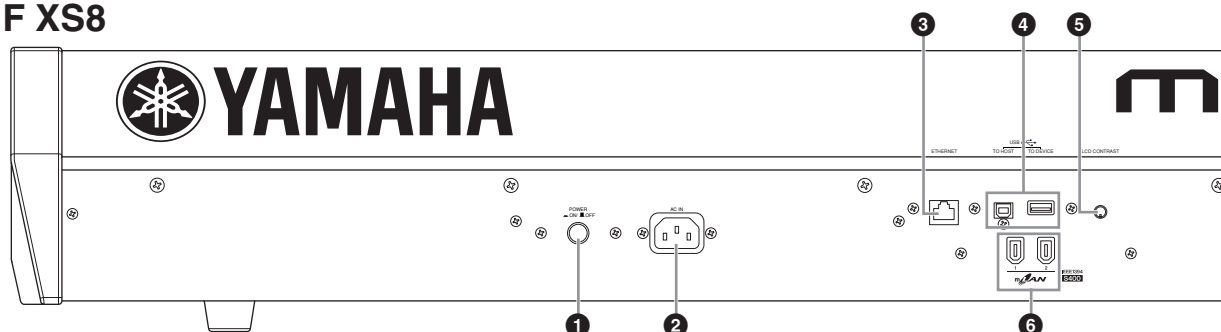
## MOTIF XS6



## MOTIF XS7



## MOTIF XS8



### ❶ POWER-Schalter (Seite 19)

Drücken Sie auf diesen Schalter, um das Gerät ein- (ON) oder auszuschalten (OFF).

### ❷ AC IN (Netzkabelbuchse) (Seite 19)

Schließen Sie das Netzkabel zuerst an diesen Anschluss an, bevor Sie es an eine Steckdose anschließen. Verwenden Sie nur das mit dem Instrument gelieferte Netzkabel. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler, wenn dieses Kabel nicht vorhanden oder beschädigt ist und ersetzt werden muss. Bei Benutzung eines ungeeigneten Ersatzkabels setzen Sie sich der Gefahr von Feuer und Stromschlägen aus!

### ❸ ETHERNET-Anschluss (Seite 86)

Sie können den MOTIF XS mit Hilfe dieser Buchse und eines LAN-Kabels an ein LAN-Netzwerk anschließen. Wenn er an ein Netzwerk angeschlossen ist, kann der MOTIF XS auf Laufwerke im selben Netzwerk befindlicher Computer zugreifen.

### ❹ USB-Anschlüsse (Seiten 43 und 85)

Es gibt zwei verschiedene Arten von USB-Anschlüssen, und die Rückseite des Instruments verfügt über beide. Die Buchse USB TO HOST wird zum Anschließen dieses Instruments an den Computer via USB-Kabel benutzt und ermöglicht die Übertragung von MIDI-Daten zwischen den Geräten. Im Unterschied zu MIDI kann die USB-

Technologie mehrere Ports über ein einzelnes Kabel verarbeiten. Die USB-Verbindung zwischen Instrument und Computer kann nur für die Übertragung von MIDI-Daten verwendet werden. Über USB können keine Audiodaten übertragen werden.

Der Anschluss USB TO DEVICE wird zum Anschließen dieses Instruments an ein USB-Speichergerät (Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Flash-Disk usw.) via USB-Kabel benutzt. Dadurch können Sie Daten, die an diesem Instrument erstellt wurden, auf einem externen USB-Speichergerät speichern und Daten von einem USB-Speichergerät in das Instrument laden. Speicher- und Ladevorgänge erfolgen im File-Modus.

**HINWEIS** Einzelheiten zu USB finden Sie auf 43 und 85.

### USB



USB ist eine Abkürzung für „Universal Serial Bus“. Dabei handelt es sich um eine serielle Schnittstelle zur Verbindung eines Computers mit Peripheriegeräten, die im Vergleich zu konventionellen seriellen Schnittstellen eine deutlich schnellere Datenübertragung ermöglicht.

### ❺ LCD-Kontrastregler (Seite 20)

Stellen Sie mit Hilfe dieses Reglers die optimale Lesbarkeit des LC-Displays ein.







## 8 DIGITAL-OUT-Buchse

Diese Buchse dient als Ausgang für die Übertragung digitaler Signale über Koaxialkabel (RCA-Stecker). Das Format des digitalen Signals ist CD/DAT (S/P DIF). Diese Buchse gibt ein digitales Signal mit 44,1 kHz/24 Bit aus. Über diese digitale Buchse können Sie das Tastaturspiel oder die Song/Pattern-Wiedergabe dieses Synthesizers in außergewöhnlich hoher Qualität auf externen Medien (z.B. einem CD-Recorder) aufzeichnen – alles dank der digitalen Direktverbindung

## 9 MIDI-IN/OUT/THRU-Buchsen (Seite 83)

MIDI IN dient dem Empfang von Steuerungs- oder Spieldaten von einem anderen MIDI-Gerät, beispielsweise einem externen Sequenzer. MIDI THRU dient der direkten Weiterleitung aller über MIDI IN empfangenen MIDI-Daten an angeschlossene Geräte und ermöglicht so die bequeme Verkettung weiterer MIDI-Instrumente. MIDI OUT dient der Übertragung aller Steuer-, Spiel- und Wiedergabedaten vom MOTIF XS an ein anderes MIDI-Gerät, beispielsweise an einen externen Sequenzer.

## 10 FOOT-SWITCH-Buchsen (Seiten 104, 123, 147 und 264)

Dienen zum Anschließen eines als Zubehör erhältlichen Fußschalters/Pedals FC3/FC4/FC5 an die SUSTAIN-Buchse und eines Fußschalters FC4/FC5 an die ASSIGNABLE-Buchse. Bei Anschluss an die Buchse SUSTAIN dient der Fußschalter als Halte- oder Sustainpedal. Bei Anschluss an die Buchse ASSIGNABLE kann der Fußschalter eine der vielen verschiedenen zuweisbaren (englisch: to assign) Funktionen steuern.

## 11 FOOT-CONTROLLER-Buchsen (Seiten 104 und 147)

Dienen dem Anschluss von als Zubehör erhältlichen Fußreglern (FC7 und FC9). Mit jeder dieser Buchsen können Sie eine der vielen verschiedenen zuweisbaren Funktionen (z. B. Lautstärke, Klangfarbe, Tonhöhe oder andere Klangeigenschaften) stufenlos steuern.

## 12 ASSIGNABLE-OUT-Buchsen L und R

Über diese 1/4"-Mono-Klinkenbuchsen werden Audiosignale des Instruments ausgegeben (Line-Pegel). Diese Ausgänge sind unabhängig vom Hauptausgang (an den folgenden Buchsen L/MONO und R) und können jeder beliebigen Drum-Voice-Taste und jedem beliebigen Part zugewiesen werden. Dadurch können Sie beispielsweise bestimmte Voices oder Sounds zur Verarbeitung durch ein externes Effektgerät weiterleiten. Die Parts, die diesen Buchsen zugewiesen werden können, sind folgende:

- Audio-Part im Voice-Modus (Seite 265)
- Drum-Voice-Taste, der ein Drum-/Percussion-Instrument zugewiesen wurde (Seite 130)
- Jeder Part einer Performance\* (Seiten 148 und 153)
- Jeder Part eines Songs\* (Seiten 234 und 235)
- Jeder Part eines Patterns\* (Seiten 234 und 235)

\* Einschließlich des Audio-Input-Parts

## 13 OUTPUT-Buchsen L/MONO und R (Seite 19)

Über diese 1/4"-Mono-Klinkenbuchsen werden die Audiosignale des MOTIF XS ausgegeben (Line-Pegel). Für eine monophone Ausgabe verwenden Sie nur die Buchse L/MONO.

## 14 PHONES (Kopfhörerbuchse) (Seite 19)

Diese Standard-Stereo-Kopfhörerbuchse dient zum Anschließen eines Stereokopfhörers.

## 15 A/D-INPUT-Buchsen (Seiten 40, 147, 232 und 265)

Externe Audiosignale können an diesen Klinkenbuchsen (1/4"-Mono-Klinkenstecker) zugeführt werden. Verschiedene Geräte wie Mikrofon, Gitarre, Bass, CD-Player, Synthesizer können an diesen Buchsen angeschlossen werden, und deren Audiosignal ist als Audio-Part der Voice, der Performance, des Songs oder des Patterns zu hören. Im Sampling-Modus (Seite 242) wird das Signal an diesen Buchsen als Audiodaten gesampelt. Darüber hinaus können Sie die Vocoder-Spezialfunktion verwenden, indem Sie an diese L-Buchse ein Mikrofon anschließen und in das Mikrofon singen. Verwenden Sie monaurale 6,3-mm-Klinkenstecker. Bei Stereosignalen (zum Beispiel von Audiogeräten) benutzen Sie beide Buchsen. Bei Monosignalen (zum Beispiel von einem Mikrofon oder einer Gitarre) benutzen Sie nur die Buchse L.

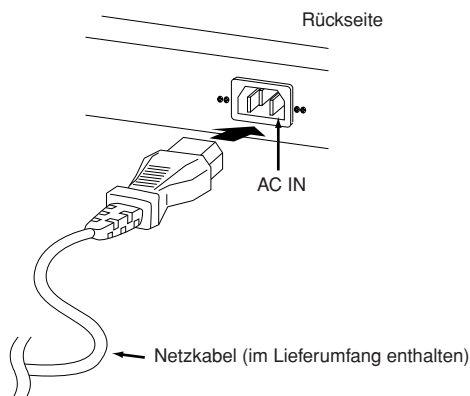
## 16 GAIN-Drehregler (Seite 40)

Dieser Regler dient der Regulierung der Eingangsverstärkung (Gain) der Audiosignale an den Buchsen A/D INPUT (siehe oben). In Abhängigkeit vom angeschlossenen Gerät (Mikrofon, CD-Player usw.) müssen Sie möglicherweise den Gain nachregulieren, um einen optimalen Pegel zu erhalten.



## Schritt 1: Aufbau

### Stromversorgung



- 1 Vergewissern Sie sich, dass sich der **POWER-Schalter** am MOTIF XS in der Position **OFF** befindet.
- 2 Stecken Sie das mitgelieferte Netzkabel in die Buchse **AC IN** an der Rückwand des Instruments.
- 3 Stecken Sie das andere Ende des Netzkabels in die **Netzsteckdose**.

Vergewissern Sie sich, dass Ihr MOTIF XS für die Versorgungsspannung des Landes oder der Region geeignet ist, in der Sie ihn verwenden.

#### ! WARNUNG

Vergewissern Sie sich, dass Ihr MOTIF XS für die **Wechselspannung** geeignet ist, die in dem Gebiet zur Verfügung steht, in dem Sie das Instrument verwenden möchten (siehe Eintrag auf der Rückseite des Instruments). Wenn Sie das Gerät an eine falsche Versorgungsspannung anschließen, kann dies zu einer erheblichen Beschädigung der Schaltungen und im Extremfall zu Stromschlägen führen!

#### ! WARNUNG

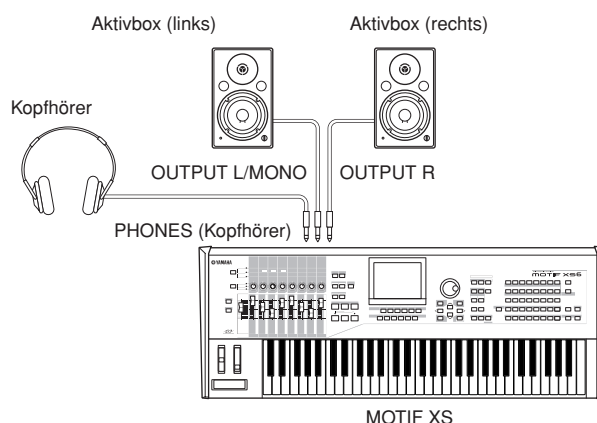
Verwenden Sie nur das mit dem MOTIF XS mitgelieferte Netzkabel. Wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Händler, wenn dieses Kabel nicht vorhanden oder beschädigt ist und ersetzt werden muss. Bei Benutzung eines ungeeigneten Ersatzkabels setzen Sie sich der Gefahr von Feuer und Stromschlägen aus!

#### ! WARNUNG

Der Typ des zum MOTIF XS mitgelieferten Netzkabels kann je nach Land, in dem Sie das Instrument erworben haben, verschieden sein. In manchen Ländern hat der Netzstecker einen dritten Kontakt (Erdung). Der nicht ordnungsgemäße Anschluss der Erdung führt zur Stromschlaggefahr. Nehmen Sie **KEINE** Änderungen am mit dem MOTIF XS mitgelieferten Netzstecker vor. Falls der Stecker nicht in die Steckdose passt, lassen Sie von einem qualifizierten Elektriker eine geeignete Steckdose anbringen. Verwenden Sie keinen Steckdosenadapter, der die Erdung überbrückt.

### Anschließen an Lautsprecher oder Kopfhörer

Da der MOTIF XS keine eingebauten Lautsprecher besitzt, müssen Sie die vom Instrument erzeugten Klänge über externe Geräte abhören. Schließen Sie zu diesem Zweck Kopfhörer, Aktivboxen oder andere Geräte zur Tonwiedergabe an.



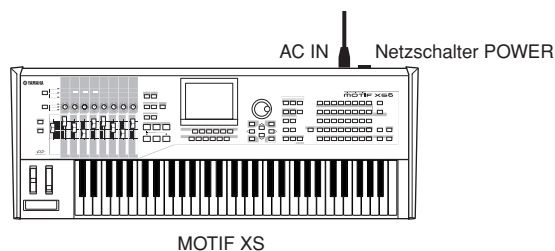
### Einschalten des Instruments

Vergewissern Sie sich, dass die Lautstärke am MOTIF XS und an den externen Geräten wie zum Beispiel Aktivboxen auf **Minimum** eingestellt ist.

Beim Anschließen der Aktivboxen an den MOTIF XS müssen Sie die Geräte in folgender Reihenfolge einschalten.

- Beim Einschalten: Schalten Sie zuerst den MOTIF XS und danach die angeschlossenen Aktivboxen ein.
- Beim Ausschalten: Schalten Sie zuerst die angeschlossenen Aktivboxen und danach den MOTIF XS aus.

Bitte beachten Sie, dass sich der **POWER-Schalter** rechts (von der Tastatur aus gesehen) neben der **AC-IN-Buchse** an der Rückwand des MOTIF XS befindet.



#### ! VORSICHT

Auch dann, wenn der **POWER-Schalter** ausgeschaltet ist, fließt eine geringe Menge Strom. Falls Sie das Instrument für längere Zeit nicht nutzen möchten, sollten Sie unbedingt das Netzkabel aus der Steckdose ziehen.

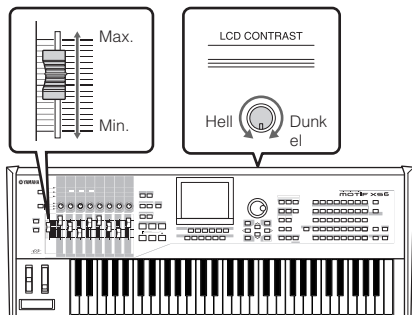


## Einstellen von Klang und Display-Kontrast

Stellen Sie die Lautstärkepegel des MOTIF XS und des angeschlossenen Verstärker-/Lautsprechersystems ein. Wenn das Display sich schlecht ablesen lässt, können Sie die Lesbarkeit mit dem Regler Contrast einstellen.

Stellen Sie die Lautstärke mit dem Schieberegler MASTER VOLUME ein.

Stellen Sie den Display-Kontrast mit dem Regler Contrast ein.



MOTIF XS

### VORSICHT

Benutzen Sie die Kopfhörer nicht längere Zeit bei hoher Lautstärke. Dadurch könnte Ihre Gehör beeinträchtigt werden.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass es sich bei dem LC-Display nicht um einen Touchscreen handelt. Berühren oder drücken Sie das Display nicht direkt oder mit zu großer Kraft.

## Spiele der Sounds

Spiele Sie nun auf der Tastatur einige der realistischen und dynamischen Sounds des MOTIF XS. Wenn Sie das Instrument einschalten, erscheint das nachstehende Display.



**HINWEIS** In der Grundeinstellung ist der Master-Modus ausgewählt. Einzelheiten zu den einzelnen Modi finden Sie im Abschnitt „Betriebsmodi“.

**HINWEIS** Bitte beachten Sie, dass die abgebildeten Displays in dieser Bedienungsanleitung nur der Veranschaulichung dienen und dass sich die Inhalte (beispielsweise die Namen der Demo-Songs/-Patterns) von den tatsächlich angezeigten Inhalten auf Ihrem Display geringfügig unterscheiden können.

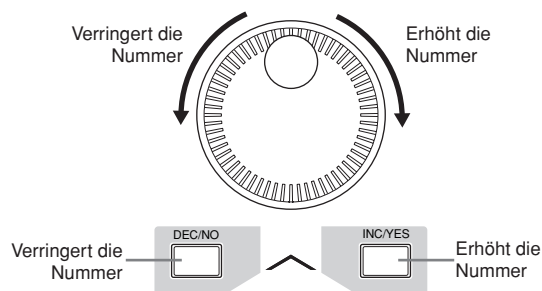
In diesem Zustand können Sie auf der Tastatur spielen und die Klänge des ausgewählten Programms hören. Im oberen Bereich des Master-Play-Displays (Seite 251) werden die Nummer des Master-Programms und der Zustand (Modus, Bank sowie Nummer und Name des

Programms) angezeigt, der im aktuellen Master-Programm gespeichert ist. Probieren Sie einmal, auf der Tastatur zu spielen.

**HINWEIS** Näheres zu den Banken finden Sie auf 88 und 135.

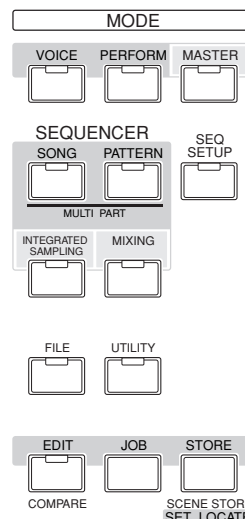
## Auswählen und Spielen der Sounds

In der Grundeinstellung bietet der Master-Modus insgesamt 128 Programme, die jeweils den Modus (Voice, Performance, Song und Pattern) und die Programmnummer beinhalten. Probieren Sie die unterschiedlichen Master-Programme aus, um mit ihnen verschiedene Voices und Performances zu spielen. Sie können die Master-Programmnummer auch mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Wählrad ändern.



## Betriebsarten (Modi)

Um die Bedienung des MOTIF XS so umfassend und einfach wie möglich zu gestalten, wurden alle Funktionen unter verschiedenen Betriebsarten („Modi“) zusammengefasst, von denen viele wiederum Unter-Betriebsarten („Unter“- oder „Sub-Modi“) enthalten. Der MOTIF XS bietet neun Hauptbetriebsarten, die in verschiedene Untermodi unterteilt sind. Den Zugang zum MOTIF XS können Sie sich am besten durch das Verständnis der Struktur seiner Betriebsarten erschließen. Um in den gewünschten Modus zu wechseln, drücken Sie die entsprechende Mode-Taste. Weitere Informationen zu den Modi und Submodi finden Sie auf Seite 54.





## Anhören des Demo-Songs

Hören Sie sich einmal die voreingestellten Demo-Songs an, genießen Sie den hochwertigen Klang und lassen Sie sich anregen, wie Sie den MOTIF XS einsetzen können, um eigene Musik zu machen.

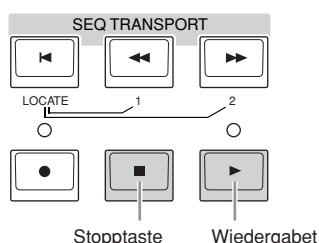
## Den Demo-Song abspielen

### 1 Drücken Sie die Taste [SONG], um in den Song-Play-Modus zu wechseln.

Es erscheint das Track-View-Display des Song-Play-Modus.

### 2 Drücken Sie die Wiedergabetaste SEQ TRANSPORT [▶], um den Demo-Song zu starten.

Der momentan im Display angezeigte Song startet.



**HINWEIS** Verwenden Sie zum Anpassen der Lautstärke der Demo-Songs den Schieberegler MASTER VOLUME.

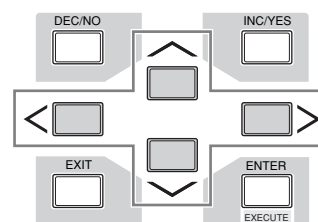
### 3 Drücken Sie die Stopptaste SEQ TRANSPORT [■], um den Demo-Song anzuhalten.

## Auswählen eines anderen Songs

### 1 Vergewissern Sie sich, dass sich der Cursor auf der Song-Nummer im Track-View-Display befindet.

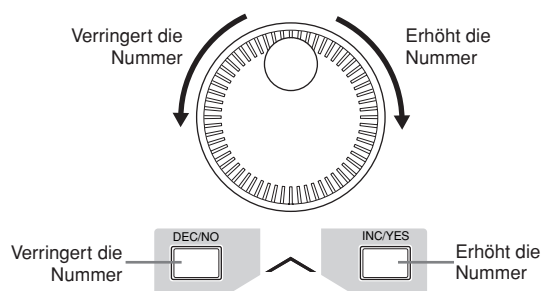
Der blinkende Rahmen im Display wird als „Cursor“ (Eingabemarke) bezeichnet. Sie können den Cursor mit Hilfe der Cursortasten nach oben, unten, links und rechts bewegen. Falls sich der Cursor auf einem anderen Parameter befindet, bewegen Sie ihn zur Song-Nummer.

Song-Nummer Song-Name



**HINWEIS** Beachten Sie bitte, dass die in dieser Bedienungsanleitung gezeigten Beispielanzeigen lediglich zur Veranschaulichung dienen und vom tatsächlichen Aussehen an Ihrem Instrument abweichen können.

### 2 Ändern Sie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Wählrad die Demo-Song-Nummer.



**HINWEIS** Mit der Taste [DEC/NO]/[INC/YES] oder dem Wählrad können Sie, wenn Sie den Cursor auf die gewünschte Position bewegt haben, den Wert verschiedener Parameter sowie die Song-Nummer ändern. Diese grundlegende Bedienungsweise wird für sämtliche Auswahl- und Einstellvorgänge am Instrument verwendet.

## Laden der Demo-Daten

In der Grundeinstellung (bei Auslieferung ab Werk) sind im Instrument mehrere Demo-Songs und -Patterns gespeichert, beginnend mit Song 01 und Pattern 01. Sie können sie jedoch löschen, indem Sie eigene Daten aufzeichnen oder einen anderen Song / ein anderes Pattern von einem externen USB-Speichergerät laden. Um die ursprünglichen Demo-Daten wiederherzustellen, folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.

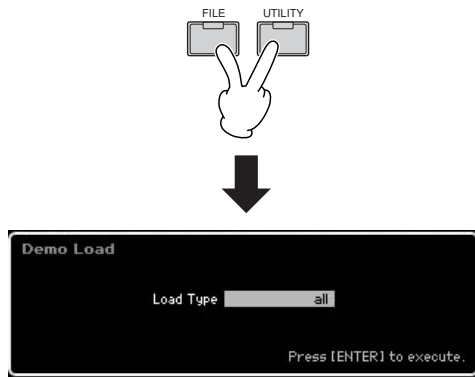
### ⚠ VORSICHT

Durch das Laden der Demo-Daten werden sämtliche Songs bzw. Patterns überschrieben. Überprüfen Sie vor dem Laden der Demo-Daten bitte, ob die Songs oder Patterns wichtige Daten enthalten. Wenn die Songs oder Patterns wichtige Daten enthalten, speichern Sie diese auf dem externen USB-Speichergerät oder einem Computer im Netzwerk, bevor Sie die Demo-Daten laden. Informationen zum Speichern finden Sie auf Seite 278.



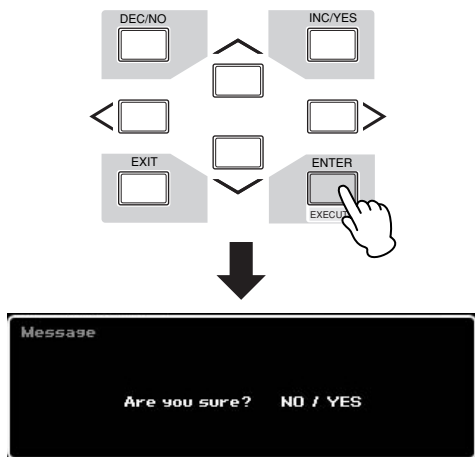
## 1 Drücken Sie gleichzeitig die Tasten [FILE] (Datei) und [UTILITY] (Dienstprogramme).

Das Demo-Load-Display erscheint.



## 2 Vergewissern Sie sich, dass der „Load Type“ auf „all“ gestellt ist, und drücken Sie dann [ENTER], um die Demo-Daten zu laden.

Das Display fordert Sie dazu auf, zu bestätigen, dass die Zieldaten (Song/Pattern) gelöscht werden sollen.



**HINWEIS** Wenn Sie nur die Demo-Song-Daten laden möchten, stellen Sie den Load Type auf „Song“. Wenn Sie nur die Demo-Pattern-Daten laden möchten, stellen Sie den Load Type auf „Pattern“.

## 3 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Demo-Ladevorgang auszuführen.

Die Demo-Daten werden in den Song- und Pattern-Speicherort geladen, danach erscheint das Track-View-Display des Song-Play-Modus.

**HINWEIS** Wenn Sie oben in Schritt 2 den Load Type auf „Pattern“ gestellt haben, erscheint nach dem Laden das Pattern-Play-Display (Seite 210).

**HINWEIS** Weitere Informationen zum Track-View-Display des Songs finden Sie auf Seite 181. Weitere Informationen zum Pattern-Play-Display finden Sie auf Seite 210.

## Das User-Memory (den Anwenderspeicher) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen

Die ursprünglichen Werkseinstellungen für den User-Speicher dieses Synthesizers lassen sich folgendermaßen wiederherstellen.

**HINWEIS** Wenn Sie an den MOTIF-RACK XS über ein IEEE1394-Kabel einen Computer anschließen, deaktivieren Sie den für diese Verbindung zuvor verwendeten Treiber, und folgen Sie der nachfolgenden Vorgehensweise, um den Factory-Set-Vorgang auszuführen.

### ⚠ VORSICHT

Bei der Wiederherstellung der Werkseinstellungen werden alle von Ihnen vorgenommenen Voice-, Performance-, Song-, Pattern- und Systemeinstellungen im Utility-Modus gelöscht. Stellen Sie sicher, dass Sie dadurch keine wichtigen Daten überschreiben! Daher müssen Sie wichtige Daten unbedingt auf Ihrem USB-Speichergerät oder einem Computer im Netzwerk sichern, bevor Sie diesen Vorgang ausführen (Seite 278).

## 1 Drücken Sie die Taste [UTILITY] und danach die Taste [JOB], um das Factory-Set-Display aufzurufen (Seite 269).

## 2 Drücken Sie [ENTER].

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Ladevorgang abbrechen möchten.

## 3 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Factory-Set-Vorgang auszuführen.

Sobald der Factory-Set-Vorgang ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ (abgeschlossen), und das vorherige Display wird wieder angezeigt.

### ⚠ VORSICHT

Bei Factory-Set-Vorgängen, deren Verarbeitung länger dauert, wird während des Vorgangs die Nachricht „Now executing Factory Set...“ („Factory Set wird ausgeführt...“) angezeigt. Wenn eine solche Meldung im Display angezeigt wird, versuchen Sie bitte niemals, das Instrument auszuschalten, während Daten in den Flash ROM geschrieben werden. Das Ausschalten des Geräts in diesem Zustand führt zum Verlust sämtlicher Daten und unter Umständen zu einer vollständigen Systemblockade (aufgrund der Beschädigung der Daten im Flash-ROM). Das bedeutet, dass dieser Synthesizer auch beim nächsten Einschalten möglicherweise nicht ordnungsgemäß hochgefahren wird.

### ⚠ VORSICHT

Wenn das Kontrollkästchen „PowerOn Auto Factory Set“ aktiviert ist und Sie den Factory-Set-Vorgang ausführen, wird der Factory-Set-Vorgang bei jedem Einschalten des Instruments automatisch ausgeführt. Bedenken Sie, dass hierdurch auch Ihre eigenen Daten im Flash-ROM bei jedem Einschalten des Gerätes gelöscht werden. Normalerweise sollte daher dieses Kästchen nicht aktiviert sein. Wenn Sie das Kontrollkästchen deaktivieren und den Factory-Set-Vorgang ausführen, wird der Factory-Set-Vorgang beim nächsten Einschalten des Instruments nicht ausgeführt.



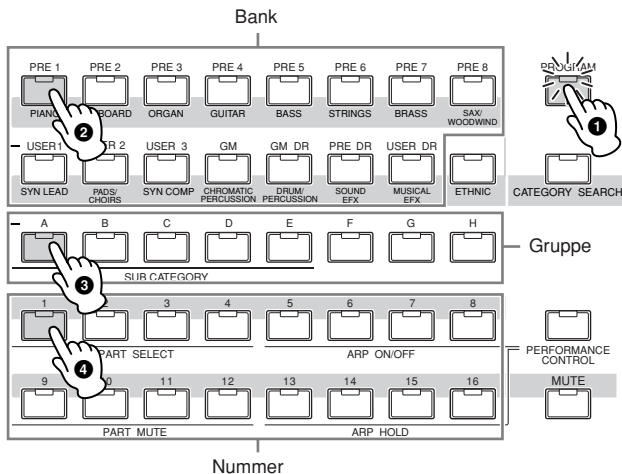
## Schritt 2:

## Auswählen und Spielen einer Voice

Versuchen Sie nun, auf der Tastatur einige der realistischen und dynamischen Voices zu spielen. **Drücken Sie die Taste [VOICE]**, um in den Voice-Play-Modus zu wechseln, und genießen Sie die ausdrucksvollen, authentischen Sounds der Voices des MOTIF XS sowie die enorme Auswahl und Vielfalt der zur Verfügung stehenden Voices.

### Auswählen einer Voice

Versuchen Sie beispielsweise, die Voice „Grand Piano“ auszuwählen. Drücken Sie die Taste [PROGRAM] (1), so dass ihr Lämpchen leuchtet, drücken Sie die Bank-Taste [PRE 1] (2), um die Preset-Bank 1 auszuwählen, drücken Sie die Gruppentaste [A] (3) und dann die Nummerntaste [1] (4), um eine Voice auszuwählen: „PRE: 001 (A01)“.



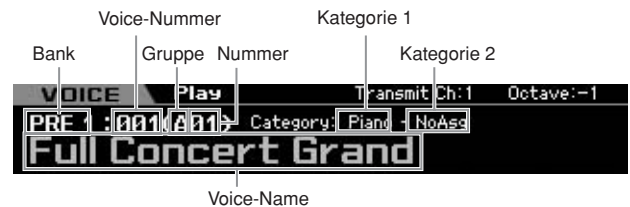
Drücken Sie dann die Nummerntaste [2], um die Voice „PRE: 002 (A02)“ auszuwählen, die 2. Voice innerhalb derselben Bank und Gruppe. Wählen Sie auf dieselbe Weise weitere Voices (003, 004 usw.) aus, indem Sie die entsprechende Nummerntaste ([3], [4] usw.) drücken. Um aus den 128 zur Verfügung stehenden Voices der Preset-Bank 1 eine bestimmte Voice auszuwählen, drücken Sie als Erstes die entsprechende Bank-Taste [A] – [H] und dann die gewünschte Nummerntaste [1] – [16].

Sie können eine Voice innerhalb einer bestimmten Bank auch mit der Taste [DEC/NO], der Taste [INC/YES] und dem Wählrad auswählen. Sie können die Voices innerhalb derselben Bank durch sämtliche Gruppen durchlaufen, indem Sie das Wählrad drehen oder die Taste [DEC/NO]/[INC/YES] drücken.

Genießen Sie nun mit Hilfe der vorstehenden Bedienvorgänge unterschiedliche Voices. 128 Voices stehen für jede Bank zur Verfügung. Drücken Sie die Tasten [PRE 2] bis [PRE 8] und [GM], um Voices in anderen Banken auszuwählen.

### Anzeigen im Voice-Play-Modus

Im oberen Bereich des Displays für den Voice-Play-Modus werden Voice-bezogene Informationen wie Bank, Voice-Nummer (Gruppe und Nummer); Kategorie 1, Kategorie 2 und Voice-Namen angezeigt. Siehe unten.



Es folgt eine Liste der Kategorien und ihrer Abkürzungen am Bedienfeld.

Abkürzung	Kategorie
Piano	Klavier
Keys	Tastensinstrumente (Cembalo, Klavichord usw.)
Organ	Orgel
Guitr	Gitarre
Bass	Bass
Strng	Streicher
Brass	Blechbläser
SaxWW	Saxophon und andere Holzblasinstrumente
SynLd	Synth Lead
Pads	Synth Pad
SyCmp	Synth Comp
CPerc	Chromatische Percussion (Marimba, Glockenspiel usw.)
Dr/Pc	Drums/Percussion
S.EFX	Klangeffekte
M.EFX	Musikeffekte
Ethnc	Folklore/Weltmusik

### Auswählen einer Drum-Voice

Probieren Sie als nächstes die Drum Voice aus. Wählen Sie beispielsweise die Drum Voice der Preset-Drum-Bank. Drücken Sie die Taste [PROGRAM], so dass ihr Lämpchen leuchtet, drücken Sie Banktaste [PRE DR], um die Preset-Drum-Bank auszuwählen, drücken Sie die Gruppentaste [A] und schließlich die Nummerntaste [1], um die Voice „PDR: 001 (A01)“ auszuwählen. Die Drum Voice wurde ausgewählt.

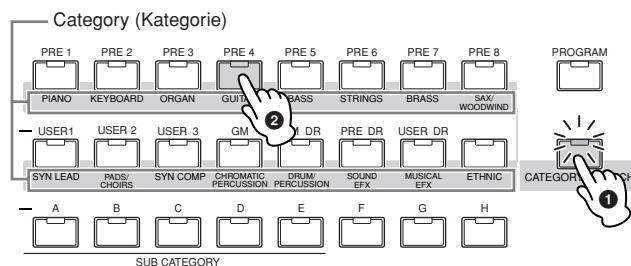
Spielen Sie nun die Drum Voice. Sie werden bemerken, dass bei der Drum Voice anders als bei der Normal Voice, die Sie auf der vorigen Seite ausprobiert haben, jeder Klaviertaste ein anderes Schlaginstrument zugeordnet ist. Dies ermöglicht Ihnen, auf einfache Weise Rhythmus-Patterns zu erzeugen und zu spielen, die aus verschiedenen Schlag-/Percussion-Instrumenten zusammengesetzt sind.



## Einsatz der Category-Search-Funktion (Kategorie-Suchfunktion)

Da der MOTIF XS eine so große Vielfalt und Anzahl an Voices besitzt, unter denen Sie wählen können, kann es schwierig oder zeitaufwändig sein, die gewünschte Voice zu finden. Hierfür ist die praktische Category-Search-Funktion vorgesehen. Mit ihrer Hilfe können Sie gewünschte Voices auf der Grundlage allgemeiner Instrumentenkategorien leicht auswählen. In diesem Beispiel werden wir eine Gitarren-Voice auswählen.

Drücken Sie im Voice-Play-Modus die Taste [CATEGORY SEARCH], so dass ihre Anzeige aufleuchtet. Das Category-Search-Fenster erscheint im Display, womit angezeigt wird, dass Sie die Cursortasten und das Wählrad zur Auswahl der gewünschten Kategorie, Unterkategorie und Voice verwenden können. Sie können eine Voice mit Hilfe der Bank-/Gruppen-/Nummerntasten am Bedienfeld auswählen. Blättern Sie wie unten dargestellt in den unter den Banktasten aufgedruckten Kategorienamen, und drücken Sie dann die gewünschte Taste. Drücken Sie in diesem Beispiel die Taste [GUITAR].



Die Voice-Liste der momentan ausgewählten Kategorie erscheint im Display. Sie können die gewünschte Voice auswählen, indem Sie den Cursor nach oben oder nach unten bewegen.

Main Category (Hauptkategorie)    Sub Category (Unterkategorie)    Voice List (Voice-Liste)



Sub Category (Unterkategorie)

Im unteren Bereich des Displays werden an den Reitern, die den Tasten [SF1] – [SF5] entsprechen, die Unterkategorien angezeigt. Wenn die Kategorie „Guitar“ ausgewählt ist, werden als Unterkategorien Gitarrentypen wie „Acoustic Guitar“, „Electric Guitar“ und „Electric Distortion Guitar“ angezeigt. Von diesem Display aus können Sie beispielsweise unmittelbar die Unterkategorie

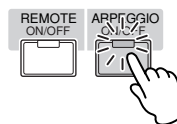
„Clean Guitar“ auswählen, indem Sie [SF2] drücken, was „E.Cln“ im Display entspricht. Mit dieser Funktion können Sie schnell und einfach die spezifischen Voice-Arten erreichen, die Sie verwenden möchten. Drücken Sie eine der Tasten [CATEGORY SEARCH], [EXIT] und [ENTER], um zum ursprünglichen Display zurückzukehren.

**HINWEIS** Von diesem Display aus können Sie Ihre Lieblings-Voices in der Favorite-Kategorie speichern. Einzelheiten siehe Seite 88.

## Spielen des Arpeggios

Mit dieser Funktion lösen Sie durch einfaches Anschlagen von Klaviertasten Rhythmus-Patterns, Riffs und Phrasen aus, die die aktuelle Voice verwenden. Da den Preset-Voices bereits eigene Arpeggio-Typen zugewiesen sind, brauchen Sie nur die gewünschte Voice auszuwählen und die Arpeggio-Funktion zu aktivieren. Für bestimmte Voices wird das Arpeggio beim Auswählen der Voice automatisch eingeschaltet.

Wählen Sie unterschiedliche Voices, und probieren Sie die verschiedenen Arpeggio-Typen aus.



Wählen Sie zum Beispiel die Voice mit der Nummer „A01“ der Preset-Drum-Bank aus, schalten Sie die Taste [ARPEGGIO ON/OFF], halten Sie dann eine (beliebige) Klaviertaste gedrückt und hören Sie zu, wie automatisch ein Rhythmus gespielt wird. Der Rhythmus stoppt, sobald Sie die Taste loslassen. Auch die anderen Preset-Voices haben geeignete eigene Arpeggio-Typen zur automatischen Wiedergabe von Arpeggio-/Rhythmus-Patterns.

Für jede Voice können den Tasten [SF1] – [SF5] bis zu fünf Arpeggio-Typen zugeordnet werden.

Bei Auswahl gewisser Voices wird dieselbe Tonfolge wiedergegeben, ungeachtet der gespielten Note(n). Bei Auswahl anderer Voices wird andererseits eine andere Tonfolge wiedergegeben, je nachdem, welche Noten gespielt werden oder wie sie gespielt werden. Probieren Sie einmal aus, wie Arpeggien für verschiedene Voices wiedergegeben werden, indem Sie unterschiedliche Voices auswählen und auf unterschiedliche Weise Noten spielen.



## Ändern des Arpeggio-Typs

Die den Tasten [SF1] – [SF5] zugeordneten Arpeggio-Typen können wunschgemäß geändert werden.

### 1 Rufen Sie das Arpeggio-Display auf, indem Sie im Voice-Play-Modus die Taste [F4] drücken.

Diese globalen Parameter gelten für sämtliche Tasten [SF1] – [SF5] als Gruppe.



Diese Parameter können für jede der Tasten [SF1] – [SF5] einzeln eingestellt werden.

### 2 Drücken Sie eine der Tasten [SF1] – [SF5].

Die untere Hälfte des Displays wird für die gedrückte Taste geändert. Die obere Hälfte des Displays gilt für alle Tasten [SF1] – [SF5] gemeinsam.

### 3 Wählen Sie in der unteren Display-Hälfte die Kategorie, die Unterkategorie und den Typ des Arpeggios aus.

Die Kategorie bestimmt den Typ des Instruments, die Unterkategorie den Rhythmus-Typ und der Parameter "Type" den Arpeggio-Typ selbst. Spielen Sie eine beliebige Note, um die Arpeggio-Wiedergabe auszulösen und Ihren bevorzugten Arpeggio-Typ zu finden.

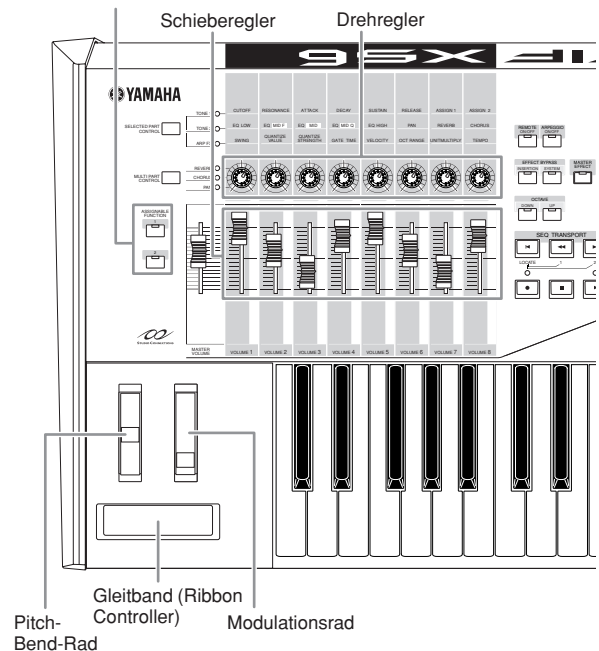
Fahren Sie fort und weisen Sie den anderen [SF]-Tasten die gewünschten Arpeggio-Typen zu, die Sie möchten.

**HINWEIS** Näheres zum Arpeggio finden Sie auf Seite 62.

## Verwenden von Controllern

Der MOTIF XS bietet Ihnen eine erstaunliche Vielzahl an Steuerungsoptionen. Er ist nicht nur mit den herkömmlichen Pitch-Bend- und Modulationsrädern ausgestattet, sondern bietet außerdem spezielle Dreh- und Schieberegler, ein Gleitband und zuweisbare Funktionstasten.

ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1] / [2]



Das Voice-Play-Display zeigt die Funktionen an, die den Controllern zugewiesen sind. Beachten Sie, dass der Name der Voice eine Abkürzung des Controllers enthalten kann, der zur Verwendung mit dieser Voice am besten geeignet ist. Mit Hilfe der Controller wie Drehregler, Schieberegler und den ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten (zuweisbaren Funktionstasten) können Sie verschiedene Klangaspekte der Voice in Echtzeit ändern, also während Ihres Spiels.



Zeigt die Controller-Zuordnung an

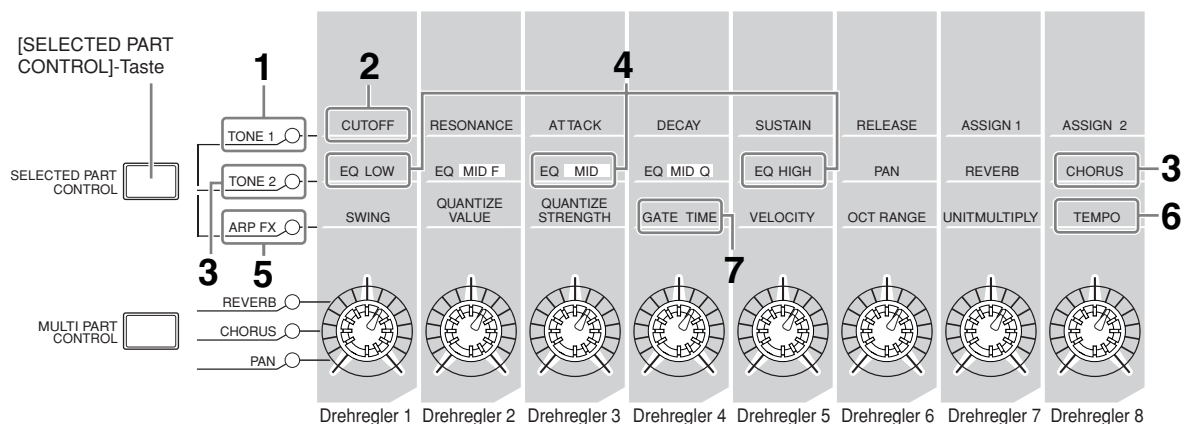
Display	Funktionen
AS1, AS2	Zeigt die Funktionen an, die den entsprechenden Drehreglern zugewiesen sind (aufgedruckt als „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“), wenn das TONE1-Lämpchen leuchtet.
AF1, AF2	Zeigt die Funktionen an, die den beiden ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten zugeordnet sind.
MW	Zeigt die Funktionen an, die dem Modulationsrad zugewiesen sind.
RB	Zeigt die Funktionen an, die dem Gleitband zugewiesen sind.

**HINWEIS** Weitere Informationen über Controller finden Sie auf Seite 67.



## Verwenden der Drehregler

Probieren Sie einmal aus, die Drehregler mit Ihrer linken Hand zu betätigen und gleichzeitig mit der rechten Hand die Voice A01 „Full Concert Grand“ auf der Tastatur zu spielen.



### 1 Drücken Sie ein paar Mal die [SELECTED PART CONTROL]-Taste, so dass das TONE1-Lämpchen leuchtet.

Das Control-Function-Fenster erscheint, wenn ein anderes als das Voice-Play-Display angezeigt wird. Wenn Sie die [SELECTED PART CONTROL]-Taste eine Zeitlang gedrückt halten, leuchtet das TONE1-Lämpchen.

### 2 Betätigen Sie Drehregler 1 (ganz links), während Sie auf der Tastatur spielen.

Wenn Sie den Drehregler im Uhrzeigersinn verstellen, wird der Klang strahlender, durch Drehen gegen den Uhrzeigersinn hingegen weicher und gedämpfter. Der Klang ändert sich auf diese Weise, weil der Drehregler 1 dem Parameter Cutoff Frequency zugeordnet ist (in der Matrix über dem Drehregler 1 und neben TONE 1 mit CUTOFF beschriftet).

**HINWEIS** Die den einzelnen Drehreglern zugewiesenen Funktionen und ihre aktuellen Werte werden im Display angezeigt.

Den Drehreglern zugewiesene Funktionen



### 3 Drücken Sie ein paar Mal die [SELECTED PART CONTROL]-Taste, so dass das TONE2-Lämpchen leuchtet, und drehen Sie dann den Drehregler (ganz rechts).

Der CHORUS-Effekt (über dem Drehregler 8 aufgedruckt) wird auf die aktuelle Voice angewendet.

**HINWEIS** Ein roter Punkt in der virtuellen Darstellung der Dreh- oder Schieberegler zeigt dessen momentan eingestellten Wert an. Das Drehen des Dreh- oder Schiebereglers hat so lange keine Auswirkung, bis dieser Punkt erreicht ist. Sobald Sie diesen Punkt mit dem Dreh- oder Schieberegler verschieben, verschwindet der Punkt, und die Bewegung des Dreh- oder Schiebereglers beeinflusst den Klang.

### 4 Betätigen Sie bei eingeschaltetem TONE2-Lämpchen die Drehregler 1, 3 und 5.

Sie können den Klang ändern, indem Sie die Bänder LOW, MID und HIGH (jeweils über den Drehreglern aufgedruckt) des EQ (Equalizer: Klangregelung) anheben oder absenken.

### 5 Drücken Sie ein paar Mal die [SELECTED PART CONTROL]-Taste, so dass das ARP-FX-Lämpchen leuchtet, schalten Sie [ARPEGGIO ON/OFF] ein, und betätigen Sie dann mit Ihrer linken Hand die Drehregler, während Sie mit der rechten Hand Noten spielen.

In diesem Zustand können sämtliche Drehregler verwendet werden, um die Art der Arpeggio-Wiedergabe zu ändern.

### 6 Um das Tempo des Arpeggios zu ändern, betätigen Sie Drehregler 8 (ganz rechts), während Sie auf der Tastatur spielen.

### 7 Um beispielsweise die Gate-Zeit der Arpeggio-Noten von Staccato- in Legato-Wiedergabe zu ändern, betätigen Sie Drehregler 4.

Probieren Sie auch die anderen Drehregler aus.

**HINWEIS** Weitere Informationen über die Funktionen, mit denen die Drehregler im Voice-Modus belegt sind, finden Sie auf Seite 90.

Indem Sie die Drehregler auf diese Weise einsetzen, können Sie den Klang der Preset-Voice abwandeln, um eine eigene Voice zu erstellen.

**HINWEIS** Die Betätigung der Drehregler hat auf einige Voices keine Wirkung.

#### Speichern der Voice

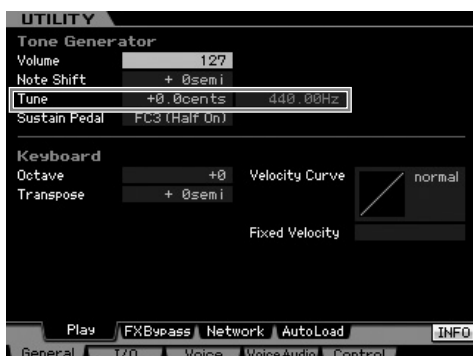
Der MOTIF XS bietet Platz für drei Banken mit Ihren eigenen User-Voices (Anwender-Voices). Speichern Sie die Voice durch Drücken der Taste [STORE] (Speichern). Näheres siehe Seite 97.



## Gesamtstimmung des MOTIF XS an andere Instrumente anpassen

Wenn Sie den MOTIF XS zusammen mit anderen Instrumenten spielen, müssen Sie möglicherweise den Gesamtklang des MOTIF XS einstellen, um ihn an den Klang der anderen Instrumente in der Gruppe anzupassen.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen, drücken Sie die Taste [F1], und rufen Sie mit der Taste [SF1] das Play-Display auf (siehe unten).



- 2 Bewegen Sie den Cursor auf „Tune“ und stellen Sie den Wert ein.

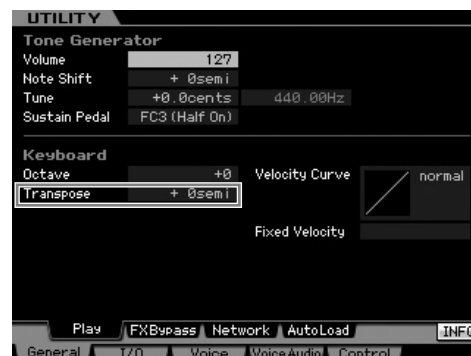
In diesem Beispiel wollen wir den Wert von „440 Hz“ auf „442 Hz“ ändern. Da der Tune-Parameter in Cents (1 Cent = ein Tausendstel eines Halbtons) eingestellt wird, ist der entsprechende Wert in Hertz rechts daneben angezeigt. Da 1 Hz in etwa 4 Cents entspricht, stellen Sie diesen Wert auf „+8.0“.

- 3 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Utility-Einstellung zu speichern.

## Transpose (Transposition)

Mit dieser Funktion kann die Gesamttonhöhe des MOTIF XS in Halbtonschritten nach oben oder unten verschoben werden. Sie können dieselben Noten auf der Tastatur spielen, auch wenn die Tonhöhe des Songs in Halbtonschritten nach oben oder nach unten transponiert wird.

- 1 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen, drücken Sie die Taste [F1], und rufen Sie mit der Taste [SF1] das Play-Display auf (siehe unten).



- 2 Bewegen Sie den Cursor auf „Transpose“ und stellen Sie den Wert ein.

Stellen Sie den Wert auf „+1“, um die Tonhöhe um einen Halbton nach oben zu transponieren, oder stellen Sie ihn auf „-1“, um sie um einen Halbton nach unten zu transponieren. Um die Tonhöhe um einen Ganzton nach oben oder unten zu transponieren, stellen Sie den Wert auf „+/-2“; für eine Oktave auf „+/-12“.

### ⚠ VORSICHT

Zum Transponieren in Oktavschritten wird der Parameter „Octave“ verwendet (oberhalb von Transpose).

- 3 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Utility-Einstellung zu speichern.

**HINWEIS** Denken Sie daran, die [STORE]-Taste zu drücken, um die Utility-Einstellungen zu speichern. Bitte beachten Sie, dass die Utility-Einstellungen verloren gehen, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.



## Schritt 3: Auswählen und Spielen von Performances

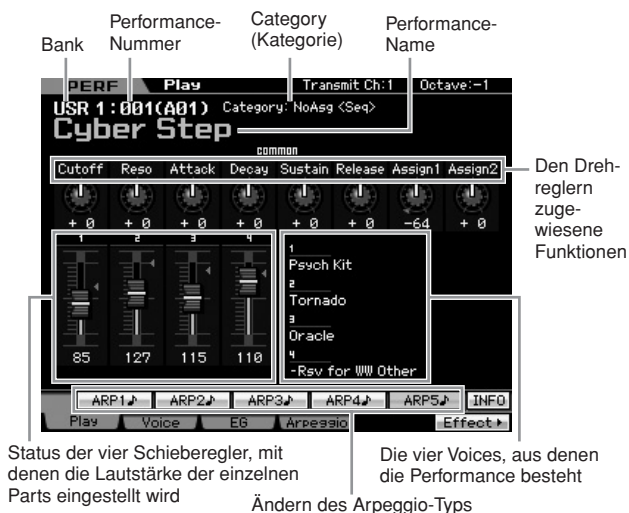
Genauso wie im Voice-Play-Modus können Sie die Voices des Synthesizers im Performance-Play-Modus auswählen und spielen. Im Performance-Modus können Sie jedoch verschiedene Voices in einem Layer zusammenmischen, über die Tastatur verteilen oder eine Kombination aus beidem einrichten. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts bestehen. **Drücken Sie die [PERFORM]-Taste**, um in den Performance-Play-Modus zu wechseln.

### Auswählen einer Performance

Eine Performance wird im Grunde genauso ausgewählt wie eine Voice. Die Category-Search-Funktion steht auch im Performance-Play-Modus zur Verfügung. Beachten Sie, dass der MOTIF XS keine Preset-Performances hat und nur drei User-Banken (Anwenderbanken) bietet. Drücken Sie daher die [PROGRAM]-Taste und danach eine beliebige der Tasten [USR1] – [USR3], um eine Performance auszuwählen.

### Anzeigen im Performance-Play-Modus

Das Performance-Play-Display zeigt in der unteren rechten Ecke die Voice-Namen für jeden der vier Parts an, aus denen sich die Performance zusammensetzt. Mit dieser Ausnahme ist das Display fast identisch mit dem des Voice-Play-Modus.



### So weisen Sie den Parts einer Performance Voices zu

In der Grundeinstellung (bei Auslieferung ab Werk) stehen in den User-Banken verschiedene Performance-Typen zur Verfügung. Bei einigen dieser Performances ist möglicherweise nicht sofort ersichtlich, wie man sie spielt oder verwendet, da sie komplizierter sind als normale Voices. In diesem Abschnitt lernen Sie die typischen Wege kennen, Performances zu erstellen, so dass Sie besser verstehen, wie man sie spielt und verwendet. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts bestehen. Hier werden die vier typischen Arten der Voice-Zuordnung zu diesen vier Parts beschrieben.

#### Performance-Struktur

#### Layer

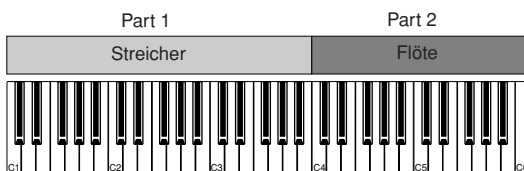
Mit dieser Methode können Sie mehrere (zwei oder mehr) Voices gleichzeitig spielen, indem Sie beliebige Klaviertasten anschlagen. Im Performance-Modus können Sie einen dichtereren Sound erzeugen, indem Sie zwei ähnliche Voices miteinander kombinieren – zum Beispiel zwei verschiedene Streicher-Voices, jede mit einer anderen Einschwingzeit.



#### Performance-Struktur

#### Teilung nach Notenbereich

Mit dieser Methode können Sie mit der linken und rechten Hand unterschiedliche Voices spielen. Indem Sie separat dem tieferen Bereich die Streicher und dem höheren Bereich die Flöte zuweisen (siehe Abbildung unten), können Sie mit der linken Hand die Streicher als Begleitung und mit der rechten Hand die Flöte als Melodie spielen.



#### Performance-Struktur

#### Teilung nach Velocity-Bereich

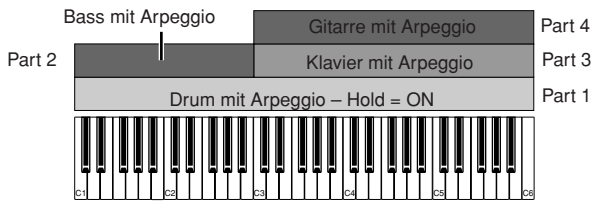
Mit dieser Methode können Sie je nach Anschlagsstärke (Velocity) unterschiedliche Voices auslösen. In diesem folgenden Beispiel werden durch Spielen der Note mit niedrigen Anschlagsstärken die Streicher ausgelöst, die eine geringe Einschwingzeit haben. Wird die Note mit mittlerer Anschlagsstärke gespielt, werden die Streicher ausgelöst, die eine hohe Einschwingzeit haben. Wird die Note mit hoher Anschlagsstärke gespielt, wird die Voice „Orchestra Hit“ ausgelöst.





**Performance-Struktur****Verwenden von Arpeggien**

Mit dieser Methode können Sie sämtliche Parts einer Band selbst spielen. Diese Art der Performance verwendet auch unterschiedliche Arpeggio-Typen, die den einzelnen Parts zugewiesen sind, wodurch es noch leichter wird, wie eine komplette Band zu klingen. In dem nachstehenden Beispiel wird das Drum-Pattern (durch Arpeggio) zeitlich unbegrenzt wiedergegeben, auch wenn Sie die Klaviertasten loslassen, die Basslinie (durch Arpeggio) wird durch das Spiel Ihrer linken Hand wiedergegeben und die Gitarrenbegleitung (durch Arpeggio) oder das Klavier-Arpeggio wird durch das Spiel Ihrer rechten Hand wiedergegeben. Darüber hinaus können Sie den den einzelnen Parts zugewiesenen Arpeggio-Typ ändern, indem Sie eine der Tasten [SF1] – [SF5] drücken.



Durch den Einsatz oder die Kombination der vier vorstehend beschriebenen Methoden können Sie sehr viele verschiedene Performances erstellen.

Per Voreinstellung können viele in den User-Banken gespeicherte Performances mit den vorstehenden Methoden erstellt werden. Probieren Sie einmal unterschiedliche Performances aus und sehen Sie, welche Methode jeweils für sie verwendet wird.

## Erstellen von Performances durch Kombinieren von Voices

Nachdem Sie sich die vorprogrammierten Performances in den User-Banken angehört haben, versuchen Sie einmal, eine eigene Performance zu erstellen. In diesem Abschnitt werden wir eine Performance erstellen, indem wir zwei Voices kombinieren.

### Vorbereitungen für das Erstellen der Performance (Initialisieren der Performance)

#### 1 Drücken Sie im Performance-Play-Modus die [JOB]-Taste und danach die [F1]-Taste.

Das Initialize-Display wird angezeigt. Stellen Sie sicher, dass das Kontrollkästchen „All Parameters“ aktiviert ist. Weitere Informationen zur Initialize-Funktion finden Sie auf Seite 159.

#### 2 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

#### 3 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Performance zu initialisieren.



**VORSICHT**

Wenn Sie hier auf die [STORE]-Taste drücken, um den Speichervorgang auszuführen, wird die Performance am Zielspeicherplatz durch die zuvor initialisierte Performance ersetzt.

**HINWEIS** Einzelheiten zum Speichervorgang finden Sie auf Seite 142.

#### 4 Drücken Sie die Taste [PERFORM].

Der Name der aktuellen Performance im Display ändert sich zu „Initialized Perform“.

**HINWEIS** Wenn Sie eine Performance initialisieren, ist allen Parts die Voice der Preset-Bank 1 mit der Nummer 1 zugewiesen und alle Parts sind per Voreinstellung eingeschaltet.

## Spiele mit mehreren Voices (Layer)

Versuchen Sie einmal, zwei Voices miteinander zu kombinieren, indem Sie Ihre bevorzugte Voice zu Part 2 zuordnen.

#### 1 Rufen Sie das Voice-Display auf, indem Sie im Performance-Play-Display die Taste [F2] drücken.

In diesem Display können Sie überprüfen, welche Voices den Parts zugeordnet sind. Sie können sich auch vergewissern, dass sämtliche Parts eingeschaltet sind, nachdem die Initialize-Funktion (siehe oben) ausgeführt wurde.

#### 2 Bewegen Sie den Cursor auf Part 2, und wählen Sie dann die gewünschte Voice aus, indem Sie eine Bank und eine Voice-Nummer einstellen.

**HINWEIS** In diesem Display können Sie Voices mit der Category-Search-Funktion auswählen. Verwenden Sie hierzu wie im Voice-Modus (Seite 24) die Taste [CATEGORY SEARCH]. Bitte beachten Sie, dass die unterhalb der Banktasten aufgedruckten Kategorienamen nicht der Performance-Kategorie entsprechen, sondern der Voice-Kategorie.

#### 3 Bewegen Sie den Cursor auf das Kontrollkästchen PART SW für die Parts 3 und 4, und entfernen Sie dann durch Drücken der [DEC/NO]-Taste das Häkchen.

Wenn das Häkchen vom Kontrollkästchen entfernt wird, wird der betreffende Part ausgeschaltet. Schalten Sie in diesem Beispiel Part 1 und 2 ein.



#### 4 Spielen Sie auf der Tastatur.

Part 1 (Klavier-Voice) und Part 2 (die Voice, die Sie weiter oben ausgewählt haben) erklingen gleichzeitig in einem Layer.

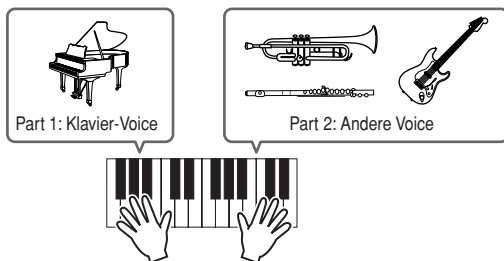
Als nächstes wollen wir mit der linken und rechten Hand unterschiedliche Voices spielen.



## Split (Teilung)

Sie können mit der linken und der rechten Hand unterschiedliche Voices spielen, indem Sie eine Voice zu Part 1 zuordnen, mit Noten im tieferen Bereich der Tastatur, und eine andere Voice zu Part 2, mit Noten im höheren Bereich der Tastatur.

- 1 Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter NOTE LIMIT HI von Part 1.**
- 2 Stellen Sie die höchste Note von Part 1 ein, indem Sie die Taste [SF6] KBD gedrückt halten und die entsprechende Klaviertaste anschlagen.**  
Die Tastaturabbildung zeigt den festgelegten Notenbereich farbig an.
- 3 Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter NOTE LIMIT LO von Part 2.**
- 4 Stellen Sie die tiefste Note von Part 2 ein, indem Sie die Taste [SF6] KBD gedrückt halten und die entsprechende Klaviertaste anschlagen.**  
Die Tastaturabbildung zeigt den festgelegten Notenbereich farbig an.
- 5 Spielen Sie auf der Tastatur.**  
Die mit der linken Hand gespielten Noten erzeugen eine Klavier-Voice (Part 1), während die mit der rechten Hand gespielten Noten die andere Voice (Part 2) erzeugen, die Sie ausgewählt haben.



## Einstellen der Part-Lautstärken und Speichern der Performance

- 1 Stellen Sie die Lautstärke für Part 1 und 2 mit den Schiebereglern ein.**
- 2 Speichern Sie die Einstellungen als User-Performance, indem Sie die [STORE]-Taste drücken.**

Einzelheiten siehe Seite 142.

### ! VORSICHT

Wenn Sie während der Bearbeitung einer Performance eine andere Performance auswählen, ohne dass die bearbeitete Performance gespeichert wurde, werden alle vorgenommenen Bearbeitungen gelöscht.

### ! VORSICHT

Die Preset-Daten der Performances sind im User-Bank-Speicher abgelegt. Durch das Speichern der von Ihnen erzeugten Performance-Daten werden die voreingestellten Performance-Daten gelöscht. Wenn Sie die Preset-Daten der Performance wiederherstellen möchten, führen Sie im Utility-Modus den Factory-Set-Job aus. Dadurch werden Ihre eigenen Daten gelöscht. Folglich sollten Sie darauf achten, wichtige Daten auf einem externen USB-Speichergerät zu sichern, um den Verlust Ihrer wichtigen Daten zu verhindern.

## Ändern der Arpeggio-Einstellungen für die einzelnen Parts

Versuchen Sie einmal, die Arpeggio-Einstellungen für die einzelnen Parts zu ändern. Sie können den Rhythmus oder das Begleit-Pattern zuordnen, das dem gewünschten Musikstil der Performance am besten entspricht.

- 1 Rufen Sie das Arpeggio-Display auf, indem Sie im Performance-Play-Modus die Taste [F4] drücken.**
- 2 Drücken Sie die gewünschte Taste [SF1] – [SF5].**  
Die untere Hälfte des Displays wird gemäß der gedrückten Taste geändert. Der obere Display-Bereich (Common Switch, Sync Quantize Value und Tempo) gilt für alle Unterfunktionstasten gemeinsam.

Gemeinsame Einstellungen der Tasten [SF1] – [SF5]



Schritt 2

- 3 Wählen Sie für jeden der Parts 1 – 4 Kategorie, Unterkategorie und Arpeggio-Typ aus.**

Die Kategorie bestimmt den Typ des Instruments, die Unterkategorie den Rhythmus-Typ und der Parameter „Type“ den Arpeggio-Typ selbst. Stellen Sie die BANK auf „PRE“, wenn Sie einen voreingestellten Arpeggio-Typ verwenden.

Parameter Arpeggio Hold



Beachten Sie, dass neben der Auswahl des Arpeggio-Typs auch der Arpeggio-Hold-Parameter nützlich ist. Wenn dieser Parameter auf „on“ gestellt ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch nach Loslassen der



Klaviertaste fortgesetzt. Dieser Parameter sollte auf „on“ gestellt sein, wenn dem Part die Drum Voice zugeordnet ist und die Wiedergabe des Arpeggios (Rhythmus-Patterns) ungeachtet dessen fortgesetzt werden soll, ob Sie die Klaviertaste gedrückt halten oder nicht.

**HINWEIS** Kategorien und Unterkategorien können durch Aufrufen ihrer jeweiligen Listen im Display leicht ausgewählt werden. Wenn beispielsweise der Cursor auf „Category“ bewegt und die Taste [SF6] gedrückt wird, erscheint an der Stelle, wo sich der Cursor befindet, die Category List (Kategorieliste). Sie können die gewünschte Kategorie mit dem Wähler und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auswählen. Nach dem Auswählen wird durch Drücken der [ENTER]-Taste der ausgewählte Arpeggio-Typ tatsächlich aufgerufen. Dieser Vorgang ist sehr nützlich und praktisch, um aus der riesigen Vielfalt der zur Verfügung stehenden Arpeggien auszuwählen.

Fahren Sie fort und weisen Sie den anderen [SF]-Tasten die Arpeggio-Typen zu, die Sie verwenden möchten. Nachdem Sie die Parameter für das Arpeggio eingestellt haben, speichern Sie die Einstellungen als User-Performance im internen Speicher. Einzelheiten siehe Seite 142.

## Verwenden der Controller und Drehregler

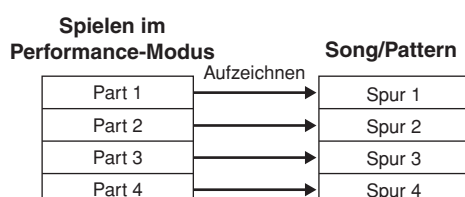
Die Controller und Drehregler können Sie im Performance-Modus genauso verwenden wie im Voice-Modus. Versuchen Sie einmal, verschiedene Performances auszuwählen und die Controller und Drehregler zu betätigen.

## Aufzeichnen Ihres Spiels

Während Sie im Performance-Modus mit Arpeggien experimentieren und spielen, entdecken Sie vielleicht einige Rhythmus-Patterns und Phrasen, die Ihnen gefallen und die Sie möglicherweise für einen späteren Abruf speichern möchten. Der beste und einfachste Weg, diese festzuhalten, ist die Aufzeichnung Ihres Tastaturspiels in einem Song oder Pattern.

## Struktur des Performance-Record-Modus

Mit Hilfe der Performance-Record-Funktion (Spiel aufzeichnen) wird Ihr Spiel auf der Tastatur für die Parts 1 – 4 auf die Spuren 1 – 4 des Songs bzw. Patterns aufgezeichnet. Controller- und Drehreglerbewegungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe werden im Performance-Modus zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufgenommen.

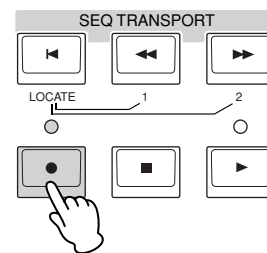


**HINWEIS** Näheres über die Spurenstruktur des Songs/Patterns finden Sie unter „Grundstruktur“ auf Seite 61.

## Aufzeichnen von Melodie und Arpeggio-Wiedergabe als Song

Wenn als Ziel der Performance-Aufnahme der Song ausgewählt ist, können Sie Ihr Tastaturspiel mit dem Arpeggio aufnehmen, ohne sich über Taktgrenzen oder mangelnden Aufnahmeplatz Gedanken machen zu müssen. Es ist zum Beispiel eine gute Idee, Ihr Tastaturspiel aufzunehmen, dabei nach Belieben verschiedene Arpeggio-Typen aufzurufen und den Song später nach Bedarf zu bearbeiten. Vielleicht möchten Sie sogar beim Improvisieren „den Recorder mitlaufen lassen“, sich Ihr Spiel dann später anhören und die besten Teile herauspicken, um Ihren endgültigen Song zu erstellen. Versuchen Sie einmal, wie in den Anweisungen unten gezeigt, Ihr Spiel aufzunehmen.

- 1 Wählen Sie im Performance-Play-Modus eine Performance für die Aufnahme aus.
- 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Performance-Record-Display aufzurufen.



- 3 Stellen Sie nach Bedarf die folgenden Parameter im Performance-Record-Display ein.





- 1 Sequencer Mode = „song“  
Indem Sie diesen Parameter auf „song“ einstellen, können Sie Ihr Tastaturspiel als Song aufzeichnen.
- 2 Song Number  
Wählen Sie einen Ziel-Song aus. Beim Aufnehmen des Tastaturspiels werden sämtliche zuvor aufgezeichneten Daten des angegebenen Songs überschrieben und gelöscht. Achten Sie darauf, einen Song auszuwählen, der keine Daten enthält.
- 3 Time Signature = „4/4“  
Stellen Sie hier dieselbe Taktart ein wie diejenige des Arpeggio-Typs. Normalerweise können Sie hier „4/4“ einstellen.
- 4 Tempo  
Stellen Sie das gewünschte Tempo von Metronom und Arpeggio für die Aufnahme ein.



### 5 Key On Start Switch = (on)

Bei Einstellung „on“ startet die Aufnahme, sobald Sie eine beliebige Note auf der Tastatur spielen. Stellen Sie diesen Parameter auf „on“, wenn Sie das Arpeggio verwenden.

**HINWEIS**  zeigt den Ausschaltzustand an, während  den Einschaltzustand anzeigt.

### 6 Copy Performance Parameters = on

Setzen Sie das Häkchen, wenn Sie die Parametereinstellungen für Part 1 – 4 der Performance in die Parts 1 – 4 des Song-Mixings kopieren möchten.

### 7 Click (on)

Drücken Sie die Taste [F5], um das Metronom einzuschalten, wenn Sie dieses verwenden möchten.

## 4 Spielen Sie eine beliebige Note, um die Aufnahme zu starten.

Spielen Sie im Metronomtakt auf der Tastatur. Sie können den Arpeggio-Typ und die Einstellungen während der Aufnahme ändern, indem Sie eine der Tasten [SF1] – [SF5] drücken.

## 5 Drücken Sie die Stoptaste , um die Aufzeichnung anzuhalten und zum Performance-Play-Modus zurückzukehren.

Drücken Sie nach der Aufnahme die Taste [SONG], um in den Song-Play-Modus zu wechseln und dann den aufgezeichneten Song abzuspielen. Nehmen Sie, wenn Sie möchten, im Song-Record-Modus das Tastaturspiel auf eine andere Spur auf und bearbeiten Sie die aufgezeichneten Daten im Song-Edit-Modus oder Song-Job-Modus, um die Song-Daten fertig zu stellen.

## Aufzeichnen der Arpeggio-Wiedergabe als Pattern

Wenn Sie Ihr Tastaturspiel im Performance-Modus zusammen mit der Arpeggio-Wiedergabe als Pattern aufzeichnen, können Sie schnell vollständige und komplette Rhythmus-Patterns erstellen, die nur wenige Takte lang sind. Diese kurzen „Patterns“ (Muster) von MIDI-Sequenzdaten können in einer Schleife wiederholt abgespielt und dann praktischerweise als „Bausteine“ für eigene Songs verwendet werden.

Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen – spielen Sie im Performance-Modus mit Ihren bevorzugten Arpeggien und zeichnen Sie Ihre Improvisationen als Pattern auf. Sobald Sie drei oder vier gute Patterns aufgezeichnet haben, besitzen Sie genügend Bausteine, um einen kompletten Song zu erstellen!

### 1 Wählen Sie im Performance-Play-Modus eine Performance für die Aufnahme aus.

Finden Sie die Performance, die Ihr bevorzugtes Rhythmus-Pattern bzw. Ihre bevorzugten Phrasen über das Arpeggio auslöst.

### 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste , um das Performance-Record-Display aufzurufen.

### 3 Stellen Sie nach Bedarf die folgenden Parameter im Performance-Record-Display ein.



### 1 Sequencer Mode = „pattern“

Indem Sie diesen Parameter auf „pattern“ einstellen, können Sie Ihr Tastaturspiel als Pattern aufzeichnen.

### 2 Pattern Number

Wählen Sie eine Nummer für das Ziel-Pattern aus. Beim Aufnehmen des Tastaturspiels werden sämtliche zuvor aufgezeichneten Daten des angegebenen Patterns überschrieben und gelöscht. Achten Sie darauf, ein Pattern auszuwählen, das keine Daten enthält.

### 3 Section

Wählen Sie eine aufzuzeichnende Section aus, von A bis P. Wenn Sie mehrere Sections anlegen, können Sie sie als Rhythmus-Variationen innerhalb eines einzigen Songs verwenden.

### 4 Section Length

Stellen Sie die Länge der aufzuzeichnenden Section ein. Stellen Sie je nach der Länge der aktuellen Arpeggio-Typen den Wert auf 1 – 4 ein.

### 5 Time Signature = „4/4“

Stellen Sie hier dieselbe Taktart ein wie diejenige des Arpeggio-Typs. Normalerweise können Sie hier „4/4“ einstellen.

### 6 Tempo

Stellen Sie das gewünschte Tempo von Metronom und Arpeggio für die Aufnahme ein.

### 7 Key On Start Switch = (on)

Bei Einstellung „on“ startet die Aufnahme, sobald Sie eine beliebige Note auf der Tastatur spielen. Stellen Sie diesen Parameter auf „on“, wenn Sie das Arpeggio verwenden.

### 8 Copy Performance Parameters = on

Setzen Sie das Häkchen, wenn Sie die Parametereinstellungen für Part 1 – 4 der Performance in die Parts 1 – 4 des Pattern-Mixings kopieren möchten.

### 9 Click (on)

Drücken Sie die Taste [F5], um das Metronom einzuschalten, wenn Sie dieses verwenden möchten.

## 4 Spielen Sie eine beliebige Note, um die Aufnahme zu starten. Die Aufnahme stoppt, wenn das Ende der Pattern-Länge erreicht ist.

Die Aufnahme stoppt und das Instrument kehrt zum Performance-Play-Display zurück. Bitte beachten Sie, dass Loop-Recording (Schleifenaufnahme) im Performance-Record-Modus nicht verfügbar ist, obwohl es im Pattern-Record-Modus zur Verfügung steht.

Erstellen Sie im Performance-Record-Modus mehrere Sections und bilden Sie dann eine Pattern Chain (Pattern-Kette), indem Sie die Sections miteinander verbinden, um einen ganzen Song zu erstellen. Einzelheiten siehe Seite 213.



Jetzt, wo Sie einige der grundlegenden Funktionen des MOTIF XS kennen gelernt haben – darunter die Auswahl von Voices und Performances, das Spiel mit den Arpeggien und die Aufzeichnung Ihres Spiels und der Arpeggio-Wiedergabe als Song oder Pattern –, können Sie mit der Erstellung eines eigenen Songs beginnen.

Der MOTIF XS ist mit einem eingebauten Mehrspursequenzer zur Aufnahme des Tastaturspiels als MIDI-Daten ausgestattet. Diese Funktion allein reicht bereits aus, um vollständige, komplexe Arrangements mit mehreren Instrumenten sowie komplette Songs zu erstellen. Der MOTIF XS ermöglicht Ihnen (wenn separat erhältliche DIMMs installiert sind) auch die Aufnahme und Bearbeitung von Audiospuren – beispielsweise Gesangs- und Gitarren-Parts.

## Terminologie

### Song

Songs und Patterns sind MIDI-Sequenzdaten, die aus bis zu 16 Spuren bestehen. Ein Song dieses Synthesizers ist praktisch mit einem Song eines MIDI-Sequenzers identisch, wobei die Wiedergabe am Ende der aufgezeichneten Daten automatisch anhält.

### Spur

Dies ist ein Speicherort im Sequenzer, an dem Spieldaten (bestehend aus MIDI-Events) aufgezeichnet werden. Der MOTIF XS bietet 16 Spuren, die den 16 Parts des Mixings entsprechen.

### Mixing

Dies ist ein Programm, bei dem mehrere Voices verschiedenen Parts zugewiesen werden, um im Song- und Pattern-Modus eine multitimbrale Wiedergabe zu erreichen. Jedes Mixing kann bis zu 16 Parts enthalten, und für jeden Song kann ein separates Mixing erstellt werden.

**HINWEIS** Weitere Informationen über die Song-Struktur einschließlich Spur und Mixing finden Sie auf Seite 59.

### Echtzeitaufnahme

Während der Echtzeitaufnahme funktioniert das Instrument wie ein MD-Recorder, der die Spieldaten aufnimmt, während sie gespielt werden. Dadurch können Sie alle Nuancen Ihres Spiels mit aufzeichnen. Es stehen drei Methoden für die Echtzeitaufnahme zur Verfügung: Replace, Overdub und Punch In/Out. Mit der Methode „Replace“ (Ersetzen) können Sie eine Spur, auf der bereits Daten aufgezeichnet sind, mit neuen Daten überschreiben. Die Methode „Overdub“ fügt zu einer Spur, die bereits Daten enthält, weitere Daten hinzu. Mit der Methode „Punch In/Out“ (Ein-/Aussteigen) können Sie einen genau begrenzten Bereich einer Spur neu aufnehmen.

## Song-Wiedergabe

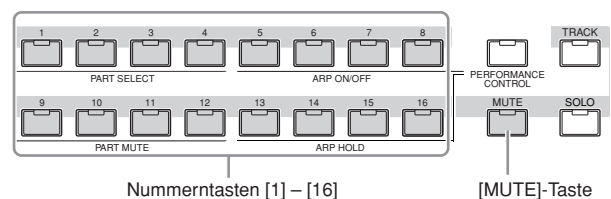
Bevor Sie lernen, wie man einen Song erstellt, sollten Sie etwas über die Funktionen zur Stumm- und Soloschaltung sowie die Verwendung der Schieberegler während der Song-Wiedergabe erfahren. Rufen Sie einen Demo-Song auf (Seite 21), und probieren Sie dann während der Wiedergabe des Demo-Songs die folgenden Bedienvorgänge aus.

## Track Mute (Spurstummschaltung)

Sie können eine oder mehrere bestimmte Spuren des Songs stummschalten.

### 1. Drücken Sie die [MUTE]-Taste, so dass ihr Lämpchen leuchtet.

Die Lämpchen der Nummerntasten leuchten.



### 2 Drücken Sie eine beliebige Nummerntaste [1] – [16], so dass ihr Lämpchen ausgeschaltet und die entsprechende Spur stummgeschaltet wird.

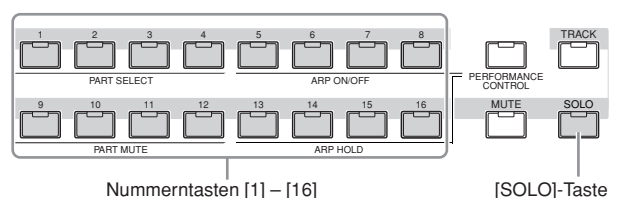
Es können gleichzeitig mehrere Spuren stummgeschaltet werden.

### 3 Drücken Sie die ausgeschaltete Taste, so dass ihr Lämpchen leuchtet und die entsprechende Spur erklingt.

## Track Solo (Spur auf Solo schalten)

Sie können eine bestimmte Spur des Songs auf Solo schalten.

### 1 Drücken Sie die [SOLO]-Taste, so dass ihr Lämpchen leuchtet.



### 2 Drücken Sie eine beliebige Nummerntaste [1] – [16], so dass ihr Lämpchen blinkt, um die entsprechende Spur auf Solo zu schalten.

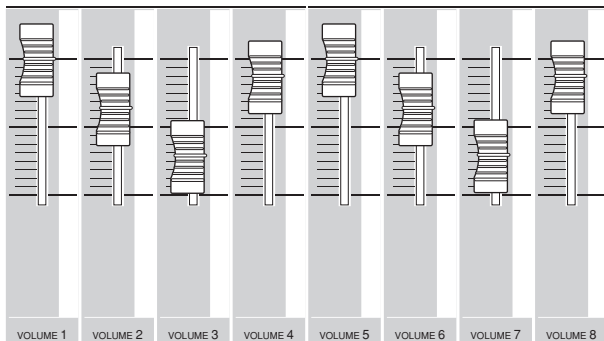
Drücken Sie eine weitere Nummerntaste, um die auf Solo geschaltete Spur zu wechseln.

### 3 Drücken Sie die [TRACK]- bzw. die [MUTE]-Taste, um zum Originalzustand zurückzukehren.

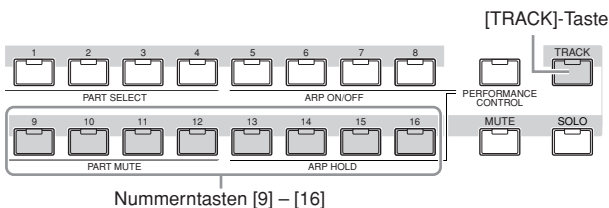


## Einstellen der Lautstärke jedes Parts

Mit Hilfe der Schieberegler auf dem Bedienfeld können Sie die Lautstärke der acht Parts einzeln einstellen.



Wenn momentan eine der Spuren 1–8 ausgewählt ist, werden die acht Schieberegler dazu verwendet, die Lautstärke der Parts 1–8 einzustellen. Ist eine der Spuren 9–16 ausgewählt, so stellen die Schieberegler die Lautstärke der Parts 9–16 ein. Die Spur kann durch Einschalten der [TRACK]-Taste und Drücken der gewünschten Nummerntaste ausgewählt werden.

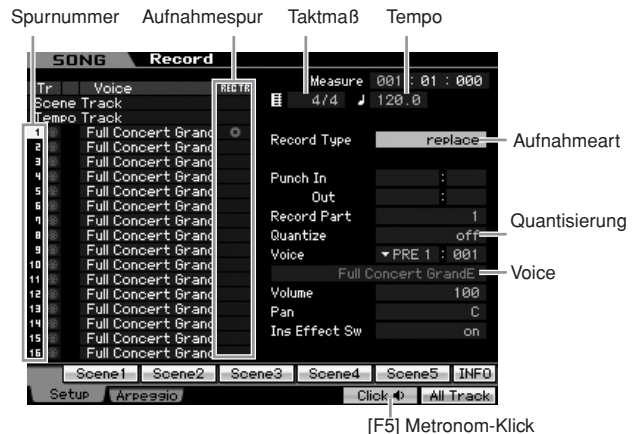


Zusätzlich zu den Schiebereglern können auch die Drehregler 1–8 verwendet werden, um den Wiedergabe-Sound in Echtzeit zu beeinflussen. Einzelheiten siehe Seite 180.

## Vorbereiten auf die Echtzeitaufnahme

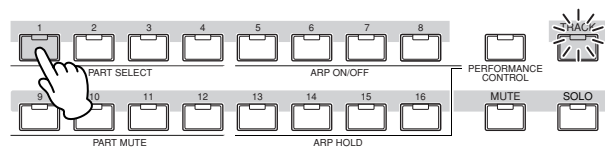
Bald werden Sie Ihr Tastaturspiel aufnehmen: eine Melodie auf Spur 1. Zuvor müssen Sie jedoch den MOTIF XS für die Echtzeitaufnahme einrichten.

- 1 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann einen Song aus, der keine Daten enthält.**
- 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um in den Song-Record-Modus zu wechseln.**  
Das Record-Setup-Display erscheint.



### 3 Stellen Sie im Record-Setup-Display die folgenden Parameter ein.

- 3-1** Drücken Sie bei eingeschaltetem [TRACK]-Lämpchen die Nummerntaste [1], um die Aufnahmespur auf 1 zu stellen. Das rote Kreissymbol wird in der Spalte REC TR von Spur 1 angezeigt. Der Aufnahme-Part wird automatisch auf 1 eingestellt.



- 3-2** Bewegen Sie den Cursor auf die Taktmaß-Anzeige und stellen Sie dann den Wert ein. Stellen Sie den Wert hier auf „4/4“.
- 3-3** Bewegen Sie den Cursor auf die Tempoanzeige und stellen Sie den gewünschten Wert ein. Stellen Sie den Wert hier auf „144“.
- 3-4** Bewegen Sie den Cursor auf „Record Type“ (Aufnahmeart), und wählen Sie dann die Option „replace“ (Ersetzen) aus. Diese Methode überschreibt die zuvor aufgezeichneten Daten.
- 3-5** Stellen Sie die Quantisierung (Quantize) auf „240“. Mit dieser nützlichen Funktion können Noten während der Aufnahme automatisch quantisiert werden. Die Quantisierung richtet Noten-Events am nächstgelegenen Schlag aus. Normalerweise sollte der kleinste Notenwert des Musikstücks (den Sie spielen möchten) eingestellt werden.
- 3-6** Wählen Sie die aufzunehmende Voice aus, indem Sie die Bank und Nummer angeben. Der hier eingegebene Wert wird auf Part 1 des Mixings angewendet.
- 3-7** Drücken Sie die Taste [F5], um das Metronom einzuschalten . Die Taste [F5] schaltet das Metronom ein oder aus.



## Aufnahmestart!

Drücken Sie, nachdem Sie die Aufnahmenvorbereitungen getroffen haben (siehe oben), die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten. Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], so dass ihre Anzeige blinkt, und beginnen Sie dann nach dem Einzählen mit der Aufnahme.



Wenn Sie das Ende des vorstehenden Notensystems erreichen, drücken Sie die Stopptaste [■], um die Aufnahme zu beenden. Falls Sie sich verspielt haben, drücken Sie die Stopptaste [■], und unternehmen Sie einen neuen Aufnahmeversuch. Stellen Sie, nachdem Sie die vorstehende Melodie auf Spur 1 aufgenommen haben, den Parameter REC TR (Aufnahmespur) im Recording-Setup-Display auf „2“, und nehmen Sie dann die folgende Basslinie auf Spur 2 auf.



## Falsche Noten korrigieren

Falls Sie sich während der Aufnahme verspielt haben und die falschen Noten korrigieren möchten, drücken Sie im Song-Play-Modus die [EDIT]-Taste, um in den Song-Edit-Modus zu wechseln. Im Song-Edit-Modus können Sie Daten bereits aufgenommener Songs bereinigen und bearbeiten oder neue Daten in die Songs einfügen. Sehen Sie im Event-List-Display des Song-Edit-Modus nach, ob es versehentlich aufgenommene oder falsche Events enthält, und korrigieren Sie diese bei Bedarf.

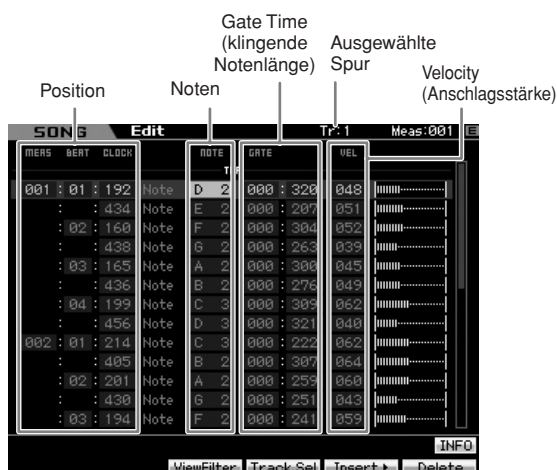
### 1 Wählen Sie den aufgezeichneten Song aus, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste, um zum Song-Edit-Modus zu wechseln.

Das Event-List-Display erscheint.

### 2 Wählen Sie die zu bearbeitende Spur aus.

Drücken Sie die Nummerntaste [1] oder [2]. Die Liste der im vorigen Abschnitt aufgezeichneten MIDI-Events erscheint im Display.

**HINWEIS** Wenn Sie während der Aufnahme Controller wie das Pitch-Bend-Rad oder die Dreh- und Schieberegler betätigen, erscheinen im Display verschiedene MIDI-Events sowie Note-On/Off-Daten.



### 3 Bewegen Sie den Cursor mit den Cursorstasten an die Position, die bearbeitet werden soll.

Nachdem Sie sich vergewissert haben, an welcher Position sich die falsch aufgezeichneten Daten befinden, bewegen Sie den Cursor mit der Oben-/Unten-Cursorstaste auf die Position und danach mit der Links/Rechts-Cursorstaste auf den zu korrigierenden Datentyp. Wenn Sie an der 2. Note des 3. Schlags falsche Notendaten aufgenommen haben (Note „F“ im Notensystem), bewegen Sie den Cursor auf die Position MEAS (Takt) = 002, BEAT = 03 and CLOCK = 240. Bewegen Sie den Cursor dann auf NOTE, wenn Sie die Notendaten korrigieren möchten, und bewegen Sie den Cursor auf GATE, wenn Sie die Gate-Zeit (Notenlänge) korrigieren möchten.

**HINWEIS** Jede Taste hat einen Notennamen, zum Beispiel heißt die unterste Taste (ganz links) auf der Tastatur „C1“, die höchste Taste (ganz rechts) heißt „C6“. Siehe Seite 10.

**HINWEIS** Die Position im Song, an der Sie das Event bearbeiten oder einfügen, wird mit MEAS (Takt), BEAT (Schlag) und CLOCK angegeben. Eine Viertelnote (ein Beat, wenn das Taktmaß auf „4/4“ eingestellt ist) besteht aus 480 Untereinheiten. Die Länge jeder Note (Gate-Zeit) wird in Schlägen (Beats) und Taktgeber-Impulsen (Clocks) angegeben. Zum Beispiel entspricht 001:000 der Viertelnote und 000:240 der Achtelnote.



### 4 Drehen Sie das Wählrad, um den Wert zu bearbeiten.

Die gesamte Zeile des bearbeiteten Events beginnt nun zu blinken. Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Note.

### 5 Drücken Sie [ENTER], um die bearbeiteten Daten tatsächlich zu übernehmen (die gesamte Zeile des bearbeiteten Events blinkt nun nicht mehr).

Wiederholen Sie die Schritte 3 und 5, um weitere falsche Events zu korrigieren.



## 6 Nachdem Sie die Bearbeitung beendet haben, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Song-Play-Modus zurückzukehren.

**HINWEIS** Wenn Sie eine überflüssige Note löschen möchten, bewegen Sie den Cursor auf die betreffende Stelle und drücken Sie dann die [F6]-Taste.

**HINWEIS** Einzelheiten zur Event-Liste finden Sie auf Seite 192.

## Ein Swing-Feeling erzeugen – Abspieleffekte

Mit der Funktion „Play Effect“ (Abspieleffekt) können Sie den Rhythmus auf vielfältige musikalisch sinnvolle Arten abwandeln – beispielsweise um einer ‚geradlinigen‘ Aufnahme ein Swing-Feeling zu verleihen. Wir wollen einmal die von Ihnen aufgezeichnete Melodie (siehe oben) abwandeln und ihr hier ein Swing-Feeling hinzufügen.

### 1 Drücken Sie im Song-Play-Display die Taste [F2], um das Play-FX-Display aufzurufen.

Quantisierungswert von Spur 1      Swing-Rate von Spur 2

Tr	Value	Str	Vel	Gate	Rate	Note Shift	Clock Shift	Gate Time	Rate	Velocity
1	100%	100%	100%	100%	66	+0	+0	100%	100%	+0
2	100%					+0	+0	100%	100%	+0
3	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
4	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
5	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
6	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
7	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
8	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
9	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
10	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
11	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
12	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
13	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
14	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
15	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0
16	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0

Scene1 Scene2 Scene3 Scene4 Scene5 INFO

TrackView Play FX Track Chain

### 2 Bewegen Sie den Cursor auf den Quantisierungswert von Spur 1 und wählen Sie dann das Achtelnoten-Symbol aus.

### 3 Bewegen Sie den Cursor auf die Swing-Rate von Spur 1 und wählen Sie dann „66%“ aus.

Dieser Parameter legt fest, mit welcher Stärke bzw. in welchem Umfang der Swing-Effekt angewendet werden soll. Die Einstellung „66%“ verzögert die einzelnen Auftaktnoten in Triolen-Werte.

**HINWEIS** Wenn Sie auf Spur 2 einen Bass-Part aufgezeichnet haben, achten Sie darauf, auch auf diese Spur dieselben Einstellungen anzuwenden.

Wenn Sie die Einstellungen fertig vorgenommen haben, drücken Sie die Anfang-Taste [⏮] und dann die Wiedergabetaste [▶], um den Song zu starten. Sie hören nun, wie das Swing-Feeling wiedergegeben wird.

### Die Play-Effect-Einstellung auf die eigentlichen MIDI-Daten anwenden

Die Play-Effect-Einstellung ändert vorübergehend die Art, wie die Song-Daten wiedergegeben werden, nicht aber die Song-MIDI-Daten selbst. Wenn Sie die Play-Effect-Änderungen als Teil der Song-Daten speichern möchten (zum Beispiel als Standard-MIDI-Datei), können Sie die Play-Effect-Einstellungen mit Hilfe des Job-Vorgangs dauerhaft anwenden. Um diesen Job auszuführen, drücken Sie die [JOB]-Taste gefolgt von der [F5]-Taste, und wählen Sie dann „05: Normalize Play Effect“ (Wiedergabeeffekt normalisieren). Einzelheiten siehe Seite 205.

## Den erstellen Song speichern

Achten Sie nach der Aufnahme darauf, den erstellten Song im internen Speicher zu speichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, um das Song-Store-Fenster aufzurufen.

### ⚠ VORSICHT

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Daher sollten Sie von wichtigen Daten immer eine Sicherungskopie auf einem separaten Speichergerät anlegen.

## Sichern von Song-Daten auf einem USB-Speichergerät

Durch Speichern anderer Song-Daten am selben Ziel-Speicherplatz, Laden der Demo-Daten und Ausführen des Initialize-Jobs werden die zuvor gespeicherten Song-Daten überschrieben und gelöscht. Achten Sie darauf, wichtige Daten im File-Modus auf einem separaten USB-Speichergerät zu sichern, das an die Buchse USB TO DEVICE an der Geräterückseite angeschlossen ist. Einzelheiten siehe Seite 278. Wenn Sie einen Song in eine DAW-Software auf dem Computer laden möchten, sichern Sie den Song als Standard-MIDI-Datei auf einem separaten USB-Speichergerät. Einzelheiten siehe Seite 279.

**HINWEIS** Die Begriffe „sichern“ und „speichern“ beziehen sich hier auf zwei unterschiedliche Vorgänge. Mit dem Sicherungsvorgang (Save) sichern Sie die erstellten Daten (im File-Modus) als Datei auf einem externen Gerät, während der Speichervorgang (Store) die Daten im jeweiligen Modus im internen Speicher speichert.



Die Patterns des MOTIF XS enthalten kurze, aber vollständig ausgeführte Instrumental-Parts, die Sie wiederholen (Loop-Funktion), kombinieren und in jeder gewünschten Reihenfolge anordnen können – auf diese Weise erhalten Sie das Grundmaterial zum Erstellen eines Songs. Dieser Abschnitt behandelt die Möglichkeiten, die der Pattern-Modus bietet.

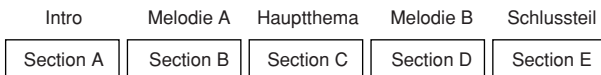
## Pattern-Struktur

Der MOTIF XS stellt Ihnen zwei Modi zum Erstellen eines Songs zur Verfügung: den Song-Modus und den Pattern-Modus.

Im Song-Modus können Sie einen Song vom Anfang bis zum Ende aufnehmen, indem Sie auf der Tastatur spielen. Im Pattern-Modus dagegen können Sie die Begleitung für den Song erstellen. Hierzu erstellen Sie verschiedene Sections wie Intro, Melodie A, Hauptthema und Schlussteil, indem Sie Ihr Rhythmus-Patterns auf die verschiedenen Sections aufnehmen, und kombinieren diese dann zu einer Pattern Chain.

Außerdem können Sie im Pattern-Modus Ihre Rhythmus-Patterns oder Riffs ganz nach Wunsch – und Inspiration – auf die verschiedenen Sections aufnehmen und diese dann zu einer Pattern Chain kombinieren, um einen kompletten Song zu erstellen. Zusammen mit der Arpeggio-Funktion und der Performance-Aufnahme verfügen Sie über ein breites Spektrum einfach zu bedienender Werkzeuge, um schnell vollständig arrangierte, professionell klingende Songs zu erstellen.

1. Takt ..... 120. Takt



**HINWEIS** Sie können eine Pattern Chain (eine „Pattern-Kette“, Seite 213) erstellen, indem Sie die Reihenfolge der Sections programmieren. Die erstellte Pattern Chain kann mit Hilfe des Pattern-Chain-Edit-Modus (Seite 215) in Song-Daten konvertiert werden.

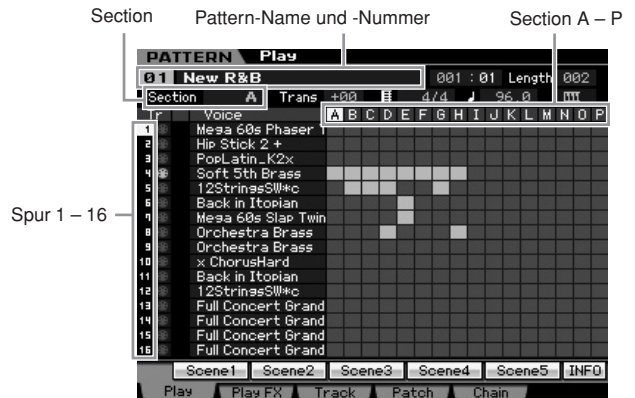
## Anhören der Demo-Patterns

Bevor Sie ein eigenes Pattern erstellen, sollten Sie sich einmal einige der voreingestellten Demo-Patterns anhören. Diese speziell aufgezeichneten Patterns decken eine breite Palette von Musikgenres ab und enthalten zahlreiche gute Tipps und Ideen, wie Sie Patterns erstellen und für Ihre eigene Musik verwenden können.

**1 Laden Sie mit dem Verfahren auf Seite 21 die Demo-Patterns.**

**2 Drücken Sie die Taste [PATTERN], um in den Pattern-Modus zu wechseln.**

Das Pattern-Play-Display erscheint.



**HINWEIS** Wie im Pattern-Play-Display angezeigt besteht ein Pattern aus 16 separaten Spuren. Dementsprechend wird ein Pattern über die verschiedenen Instrumenten-Voices wie Bass, Gitarre und Keyboard wiedergegeben.

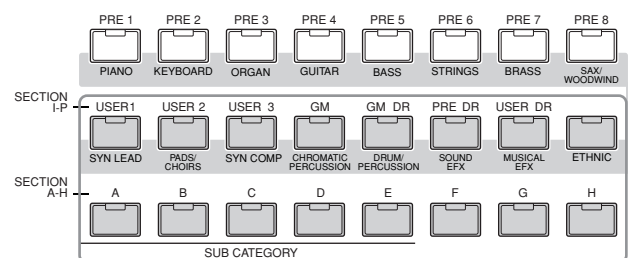
**3 Wählen Sie ein Pattern aus, indem Sie das Wählrad drehen.**

**4 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Wiedergabe des Patterns zu starten.**

Die Pattern-Wiedergabe wird solange wiederholt, bis Sie die Stoptaste [■] drücken.

**5 Wechseln die Section von A – P.**

Durch Drücken der Tasten [A] – [H] rufen Sie die Sections A – H auf. Drücken der Tasten [USER 1] – [USER DR] und [ETHNIC] ruft die Sections I – P auf.



**HINWEIS** Durch Wechseln der Sections können Sie rhythmische Variationen erstellen und auf einfache Weise in Echtzeit Arrangements improvisieren (beispielsweise Intro, Strophe, Refrain, Strophe, Refrain, Schlussteil).

Probieren Sie nun weitere Patterns aus.



## Das Patch-Display für das Demo-Pattern betrachten

Im Patch-Display, das mit der Taste [F4] aufgerufen wird, können Sie nachschauen, welche „Phrasen“ den einzelnen Spuren der Pattern-Section zugeordnet sind.

Eine „Phrase“ ist eine kurze Musik-/Rhythmuspassage für ein einzelnes Instrument, beispielsweise Schlagzeug, Bass und Gitarre. Diese MIDI-Sequenzdaten können als kleine Bausteine für einen Song verwendet und beliebigen Spuren und Sections zugeordnet werden. Ein einziges Pattern bietet Speicherplatz für bis zu 256 Ihrer eigenen User-Phrasen.



Wie in diesem Display zu sehen ist, werden die Spieldaten als Phrase aufgezeichnet und dann die Phrase der Aufnahmespur zugewiesen. Beachten Sie, dass die erstellte Phrase einer anderen Spur derselben / einer anderen Section zugeordnet werden kann.

### Section A

Spur 1	Phrase 001
Spur 2	Phrase 002
:	:
Spur 16	Phrase 003

### Section B

Spur 1	Phrase 002
Spur 2	Phrase 003
:	:
Spur 16	Phrase 004

Phrase 001	MIDI-Daten
Phrase 002	MIDI-Daten
Phrase 003	MIDI-Daten
Phrase 004	MIDI-Daten
:	:

Versuchen Sie einmal, die Phrasen der einzelnen Spuren zu wechseln und jede Phrase einer leeren Spur zuzuordnen.

**HINWEIS** Bitte beachten Sie, dass Phrasen nur für die Demo-Patterns zur Verfügung stehen und die Anzahl der verfügbaren Phrasen je nach Demo-Pattern variiert. Wenn Sie eine Phrase verwenden möchten, die einem anderen Pattern zugeordnet ist, führen Sie mit Hilfe der Taste [SF5] Copy die Copy-Phrase-Funktion aus. Einzelheiten siehe Seite 212.

## Das Mixing-Display für das Demo-Pattern betrachten

Ein Mixing bezieht sich auf die Einstellungen des multimedialen Klangerzeugers für die Pattern-Wiedergabe. Ein Mixing besteht aus 16 Parts, die den Spuren entsprechen, und in diesem Display können Sie die verschiedenen Mixing-bezogenen Parameter für die einzelnen Parts einstellen. Drücken Sie im Pattern-Play-Display die Taste [MIXING], um das Mixing-Display aufzurufen, in dem Sie die Mixing-Einstellungen für die einzelnen Parts überprüfen können: Voice, Lautstärke, Panorama usw.

Nun wollen wir einmal die Mixing-Parameter im Mixing-Display einstellen.



- 1 Drücken Sie im Pattern-Play-Display die [MIXING]-Taste, um in den Mixing-Modus zu wechseln.

Das Mixing-Display erscheint.

- 2 Um den gewünschten Part auszuwählen, drücken Sie die [TRACK]-Taste (das Lämpchen leuchtet) und danach die entsprechende Nummerntaste [1] – [16].

Wählen Sie hier den Part aus, der der Spur mit der zugeordneten Phrase entspricht.

**HINWEIS** Wenn Sie überprüfen möchten, welcher Spur die Phrase zugeordnet ist, drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Pattern-Play-Display zurückzukehren.

- 3 Bewegen Sie den Cursor auf die Bank und die Nummer, und wechseln Sie dann die Voice, indem Sie die Bank und die Nummer angeben.

Wenn Sie die [PROGRAM]-Taste drücken (das Lämpchen leuchtet), können Sie die gewünschte Voice mit den Bank-, Gruppen- und Nummerntasten auswählen.

- 4 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, z. B. Pan oder Volume, und drehen Sie dann das Wählrad, um den Wert zu ändern.

**HINWEIS** Wenn Sie detailliertere Mixing-Parameter bearbeiten möchten, rufen Sie durch Drücken der Taste [EDIT] den Mixing-Edit-Modus auf. Weitere Informationen zum Mixing-Edit-Modus finden Sie auf Seite 233.

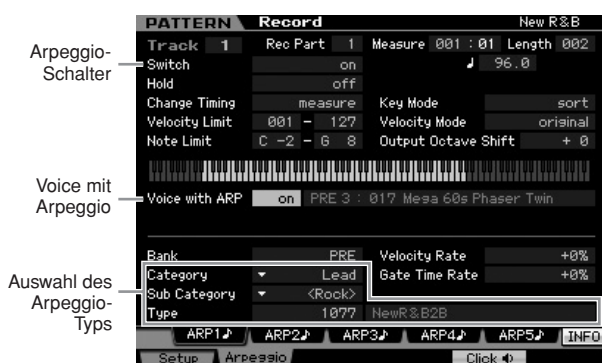
Die Mixing-Einstellungen sind in jedem Pattern enthalten und können als ein ganzes Pattern gespeichert werden. Anweisungen zum Speichern eines Patterns finden Sie auf Seite 218.



## Erstellen eines Patterns mit Hilfe der Arpeggio-Funktion

Patterns können Sie nicht nur erstellen, indem Sie Ihr Tastaturspiel auf herkömmliche Weise aufnehmen, sondern Sie können auch die leistungsstarken Arpeggio-Wiedergabefunktionen des MOTIF XS (weiter unten beschrieben) nutzen und sogar Audiodaten von im Handel erhältlichen Sample-CDs aufzeichnen. In diesem Abschnitt wird erläutert, wie man mit Hilfe der Arpeggio-Funktion ein Pattern erstellt.

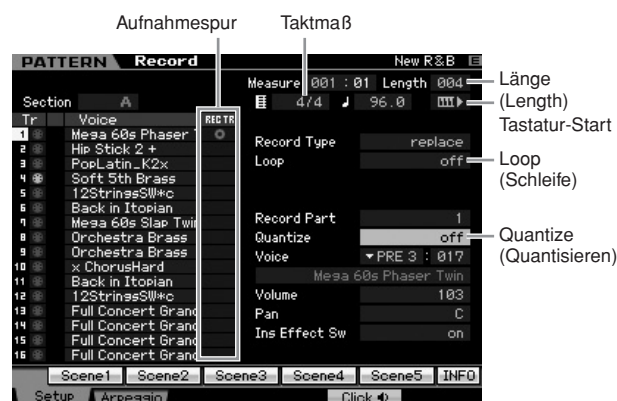
- 1 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um den Pattern-Play-Modus aufzurufen.
- 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Record-Setup-Display aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die Taste [F2], um das Record-Setup-Display aufzurufen.



- 4 Stellen Sie im Arpeggio-Record-Display nach Bedarf die folgenden Parameter ein.

- 4-1 Schalten den Switch-Parameter ein („on“).
- 4-2 Stellen Sie den Parameter Voice with Arpeggio (ARP) auf „on“. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird beim jedem Wechsel des Arpeggio-Typs automatisch die Voice aufgerufen, die dem ausgewählten Arpeggio-Typ entspricht.
- 4-3 Wählen Sie den Arpeggio-Typ aus, indem Sie Kategorie, Unterkategorie und Typ angeben.

- 5 Drücken Sie die Taste [F1], um das Record-Setup-Display aufzurufen.



- 6 Stellen Sie im Record-Setup-Display die folgenden Parameter ein.

- 6-1 Um die gewünschte Spur auszuwählen, drücken Sie die [TRACK]-Taste (das Lämpchen leuchtet) und danach die entsprechende Nummertaste [1] – [16].
- 6-2 Stellen Sie das Taktmaß auf „4/4“ ein.
- 6-3 Stellen Sie die Pattern-Länge auf einen Wert ein, der der Arpeggio-Länge entspricht.
- 6-4 Schalten Sie das Symbol für den Tastatur-Start ein („on“).
- 6-5 Schalten Sie den Loop-Parameter aus („off“).
- 6-6 Schalten Sie den Quantize-Parameter aus („off“).

- 7 Schlagen Sie, nachdem Sie die Einstellungen vorgenommen haben, eine Klaviertaste an, um die Aufnahme zu starten.

Die Aufnahme stoppt automatisch, wenn der letzte Takt (durch den Length-Parameter festgelegt) erreicht ist.

## Erstellen eines Patterns mit Audiodaten – Sampling

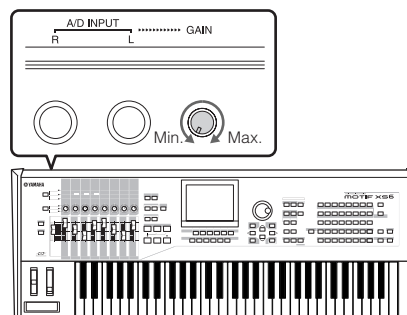
In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie man mit Hilfe der vielseitigen Sampling-Funktion Audiodaten (beispielsweise von im Handel erhältlichen Sample-CDs) auf die Pattern-Spur aufnimmt. Nach dem Aufzeichnen der Audiodaten können Sie diese in einzelne Samples zerschneiden, die dann in jedem gewünschten Tempo wiedergegeben werden können – ohne den Klang zu beeinträchtigen oder Tonhöhenänderungen zu verursachen. Bei diesen Schritt-für-Schritt-Anweisungen wird davon ausgegangen, dass es sich bei den aufgezeichneten Audiodaten um ein eintaktiges Schlagzeug-Pattern im 4/4-Takt handelt.

### Wichtig

Zur Verwendung der Sample-Funktion müssen im Instrument DIMM-Module installiert sein. Näheres zum Einbau von DIMMs finden Sie auf Seite 295. Die aufgenommenen (oder bearbeiteten) Sample-Daten befinden sich nur vorübergehend im DIMM und gehen beim Ausschalten verloren. Denken Sie daran, ein USB-Speichergerät oder einen an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer bereit zu halten, bevor Sie die Sample-Funktion verwenden.

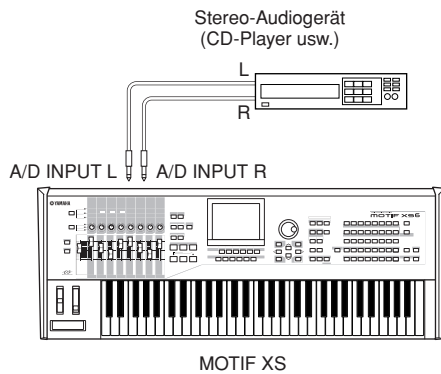
## Sampling-Setup

- 1 Schalten Sie das Instrument aus und bringen Sie den Drehregler GAIN an der Geräterückseite auf Minimalstellung.





- 2 Schließen Sie ein Audiogerät (CD-Player usw.) an die Buchse A/D INPUT an der Geräterückseite an.



- 3 Schalten Sie den MOTIF XS ein.
- 4 Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um in den Utility-Modus zu wechseln, und danach die [F2]-Taste, um das I/O-Display aufzurufen.
- 5 Stellen Sie den Mic/Line-Parameter auf „line“.

Die Sampling-Einstellungen sind damit abgeschlossen.

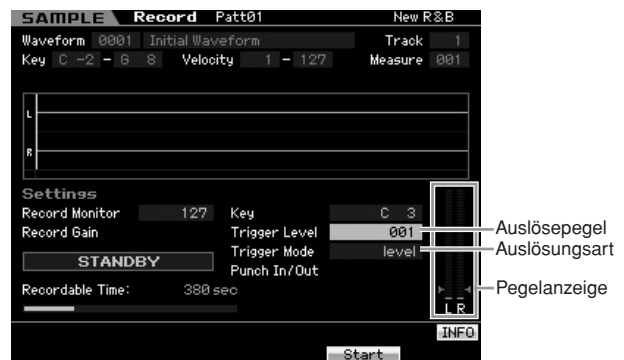
## Sampling

- 1 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um in den Pattern-Play-Modus zu wechseln, und wählen Sie dann ein Pattern und eine Section aus, die aufgenommen werden sollen.
- 2 Drücken Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen.
- 3 Drücken Sie die Taste [F6], um das Setup-Display aufzurufen.
- 4 Stellen Sie im Setup-Display nach Bedarf die folgenden Parameter ein.



- 1 Stellen Sie Recording Type (Aufnahmeart) auf „slice+seq“.
- 2 Stellen Sie Input Source (Eingangsquelle) auf „A/D Input“.
- 3 Stellen Sie den Stereo/Mono-Parameter auf „stereo“.
- 4 Stellen Sie Record Next (nächstes Sample aufnehmen) auf „off“.
- 5 Stellen Sie Frequency auf „44.1 kHz“.
- 6 Wählen Sie die Zielspur aus.

- 5 Drücken Sie die Taste [F6], um das Standby-Display aufzurufen.

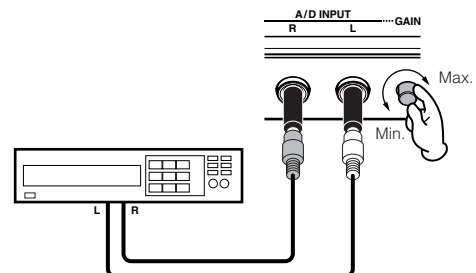


- 6 Stellen Sie Trigger Mode (Auslösungsart) auf „level“ und danach Trigger Level (Auslösepegel) auf „1“.

**HINWEIS** Mit dem Trigger-Mode-Parameter können Sie festlegen, wie der Sampling-Vorgang gestartet wird. Wenn Trigger Mode auf „level“ eingestellt ist, beginnt das Sampling automatisch, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel überschreitet. Da Trigger Level hier auf „1“ eingestellt ist, beginnt der Sampling-Vorgang automatisch, sobald das Audiosignal vom CD-Player eingegeben wird. Wenn Trigger Mode auf „manual“ gestellt ist, startet der Sampling-Vorgang, wenn die Taste [F5] Start gedrückt wird.

- 7 Spielen Sie die Audioquelle ab (CD-Player) und stellen Sie mit dem Drehregler GAIN an der Geräterückseite den Audio-Eingangspegel ein, um eine geeignete Lautstärke zu erhalten.

Stellen Sie den GAIN so ein, dass der Pegel hoch genug ist für eine saubere Aufnahme, jedoch nicht so hoch, dass Signale abgeschnitten oder verzerrt werden.



**HINWEIS** Bitte beachten Sie, dass der Klang des zugeführten Signals abgeschnitten oder verzerrt werden kann, wenn die Anzeige den Maximalpegel erreicht.



**8 Halten Sie die Wiedergabe der Audioquelle an (CD-Player).**

**9 Drücken Sie die Taste [F5], um die WAITING-Anzeige (Trigger-Standby-Status) aufzurufen.**

**10 Starten Sie den CD-Player.**

Da der Trigger Level hier auf „1“ eingestellt ist, beginnt der Sampling-Vorgang automatisch, sobald das Audiosignal vom CD-Player eingegeben wird. Nehmen Sie in diesem Beispiel ein eintaktiges Schlagzeug-Pattern von der CD auf.

**11 Drücken Sie die Taste [F6], um den Sampling-Vorgang zu beenden, und halten Sie dann den CD-Player an.**

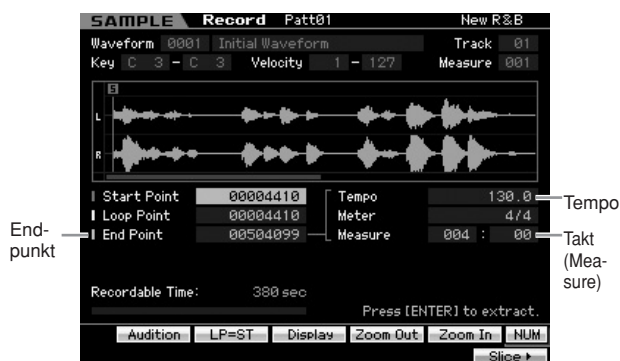
Die Wave des aufgezeichneten Audiosignals wird im Display angezeigt.

**12 Drücken Sie die Taste [SF1], um sich Ihren neu aufgenommenen Klang anzuhören.**

#### Sample-Edit-Modus

#### Den Endpunkt des aufgenommenen Samples einstellen

Der Startpunkt des aufgenommenen Samples befindet sich wahrscheinlich an der richtigen Stelle – dem ersten Schlag des Takts –, da der Sampling-Start so eingestellt war, dass er automatisch mit der Trigger-Level-Einstellung erfolgen sollte. Der Endpunkt ist jedoch möglicherweise nicht wie gewünscht am Ende des Takts, da der Sampling-Vorgang manuell angehalten wurde. Daher kann es sein, dass Sie den Endpunkt des aufgenommenen Samples bearbeiten müssen, damit die Wiedergabe des aufgenommenen Samples zum Timing der Taktschläge passt.



**1 Drücken Sie die Taste [SF2] ein- oder zweimal, bis LP=ST angezeigt wird.**

**2 Bewegen Sie den Cursor auf das Feld „End Point“ (Endpunkt) und stellen Sie den Wert mit dem Wählrad ein.**

Drücken Sie die Taste [SF1], um das Sample zu hören. Stellen Sie den Endpunkt so ein, dass das Sample reibungslos und gleichmäßig läuft, ohne Brüche und Sprünge oder Timing-Probleme.

**3 Drücken Sie, nachdem Sie den Endpunkt eingestellt haben, die Taste [ENTER], um nicht benötigte Daten (hinter dem Endpunkt) zu löschen.**

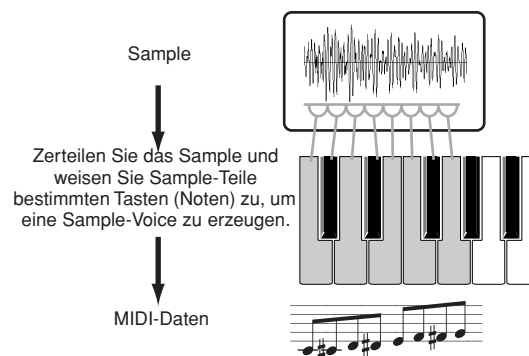
Drücken Sie, wenn Sie das Display zur Bestätigung auffordert, die Taste [INC/YES], um den Extract-Vorgang auszuführen.

**HINWEIS** Viele im Handel erhältliche Sample-/Loop-CDs enthalten Informationen zum Tempo und zur Taktart bestimmter Loops. Wenn diese Informationen vorliegen, geben Sie die entsprechenden Werte bei den Parametern ein (siehe oben).

#### Sample-Edit-Modus

#### Slice

Als nächstes wollen wir die Slice-Funktion verwenden, um das aufgenommene Sample an das Tempo anzugleichen. Mit der Slice-Funktion können Sie das aufgezeichnete Sample automatisch in einzelne „Slices“ (Abschnitte) einteilen. Diese Slices werden dann aufeinander folgenden Noten zugeordnet und als MIDI-Daten arrangiert. Dadurch können Sie die einzelnen Parts Ihrer Sample-Loops als MIDI-Daten bearbeiten sowie Tempo und sogar Rhythmus-Feeling ändern, ohne dass Tonhöhe oder Klangqualität verfälscht werden.



**HINWEIS** Bevor Sie den Slice-Vorgang ausführen können, müssen Sie die Länge des Samples genau einstellen, indem Sie den Endpunkt anpassen.

**1 Rufen Sie mit Taste [F6] das Slice-Display auf.**





## 2 Stellen Sie im Slice-Display die folgenden Parameter ein.

Da es sich bei dem aufgezeichneten Sample um ein eintaktiges Schlagzeug-Pattern im 4/4-Takt handelt, stellen Sie die Parameter wie folgt ein.

**2-1** Stellen Sie Slice Type auf „beat1“.

**2-2** Stellen Sie Measure auf „1“.

**2-3** Stellen Sie Sensitivity auf „4“.

## 3 Drücken Sie die Taste [SF4], um den Slice-Vorgang auszuführen.

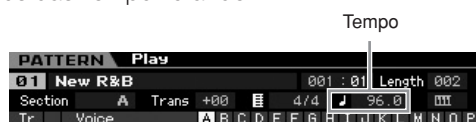
## 4 Spielen Sie der Reihe nach die Tasten, denen das zerteilte Sample zugeordnet ist (ab C1 für den MOTIF XS6, E0 für den MOTIF XS7 und A-1 für den MOTIF XS8), um zu überprüfen, ob das Sample richtig zerteilt wurde.

Hören Sie sich die Ergebnisse sorgfältig an. Wenn Sie nicht zufrieden sind, drücken Sie erneut die Taste [SF4] Apply, um den Slice-Vorgang abubrechen und das Sample wieder in seinen ursprünglichen Zustand zu versetzen. Versuchen Sie dann erneut, den Vorgang auszuführen. Wiederholen Sie die Schritte 2–4, indem Sie einen weiteren Slice-Typ ausprobieren und den Sensitivity-Wert einstellen, bis Sie mit dem Klang zufrieden sind.

## 5 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Ergebnis des Jobs als Sample-Daten zu fixieren.

## 6 Drücken Sie die [PATTERN]-Taste, um zum Pattern-Play-Display zu wechseln, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶], um das zerteilte Sample abzuspielen.

Das Tempo des zerteilten Rhythmus-Patterns können Sie ändern. Versuchen Sie einmal, im Pattern-Play-Modus das Tempo zu ändern.



## Speichern des Patterns und Sichern des Samples

Speichern Sie nach dem Sampling-Vorgang das erstellte Pattern im internen Speicher, und sichern Sie dann das Sample auf einem separaten USB-Speichergerät. Anweisungen zum Speichern von Patterns finden Sie auf Seite 218. Anweisungen zum Speichern von Samples finden Sie auf Seite 279.

### ⚠ VORSICHT

**Sample-Daten gehen verloren, wenn das Instrument ausgeschaltet wird. Achten Sie darauf, die Sample-Daten nach der Ausführung des Sampling-Vorgangs im File-Modus auf einem USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer zu sichern.**

**HINWEIS** Nachdem Sie mehrere Patterns (Sections) erstellt haben, verwenden Sie die Pattern-Chain-Funktion (Seite 213), um sie aneinanderzureihen.



# Verwenden eines Computers

## Anschließen an einen Computer

Der MOTIF XS ist schon für sich genommen sehr leistungsfähig und vielseitig, aber durch Anschluss an einen Computer – über ein USB- oder IEEE1394-Kabel – verfügen Sie über noch mehr Leistung und Vielseitigkeit. Durch diese Möglichkeit können Sie Audiodaten (nur über ein IEEE1394-Kabel) und MIDI-Daten (sowohl über USB- als auch ein IEEE1394-Kabel) zwischen MOTIF XS und Ihrem Computer übertragen. In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie die Verbindungen hergestellt werden.

**HINWEIS** Dieser Abschnitt beschreibt den direkten Anschluss des MOTIF XS an einem Computer. Sie können auch weitere MIDI-Geräte zwischen dem MOTIF XS und dem Computer anschließen. Ausführliche Informationen zum Anschluss des MOTIF XS an anderen MIDI-Geräten finden Sie auf Seite 83. Ausführliche Informationen zum Anschluss des MIDI-Geräts am Computer finden Sie in der Bedienungsanleitung des jeweiligen MIDI-Geräts.

### Anschluss über eine USB-TO-HOST-Buchse

Dieser Abschnitt beschreibt den Anschluss des MOTIF XS an einem Computer mit einem USB-Kabel. Über ein USB-Kabel können MIDI-Daten übertragen werden.

**HINWEIS** Da der MOTIF XS über keine integrierten Lautsprecher verfügt, müssen Sie ein externes Audiosystem oder Stereo-Kopfhörer anschließen, um ihn hören zu können. Informationen hierzu finden Sie in der Kurzanleitung auf Seite 19.

#### 1 Laden Sie den richtigen USB-MIDI-Treiber von unserer Website herunter:

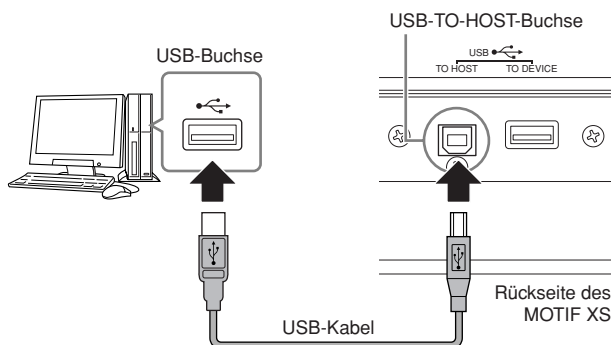
[http://www.global.yamaha.com/download/usb\\_midi/](http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/)

**HINWEIS** Auf der oben angegebenen Website finden Sie auch Informationen zu den Systemanforderungen.

**HINWEIS** Der USB-MIDI-Treiber kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden. Suchen Sie auf der o. g. Website nach der neuesten Version der Software und laden Sie diese herunter.

#### 2 Installieren Sie den heruntergeladenen USB-MIDI-Treiber auf dem Computer.

Installationsanweisungen finden Sie in der Online-Installationsanleitung, die im heruntergeladenen Dateipaket enthalten ist. Um während der Installation den MOTIF XS an einen Computer anzuschließen, verbinden Sie die USB-TO-HOST-Buchse des MOTIF XS über ein USB-Kabel mit der USB-Buchse des Computers (siehe folgende Abbildung).



#### 3 Achten Sie darauf, dass die USB-TO-HOST-Buchse des MOTIF XS aktiv ist.

Drücken Sie die Taste [UTILITY] zum Aufrufen des Utility-Modus und anschließend die Taste [F5] und [SF2], um das MIDI-Display zu öffnen (Seite 267). Stellen Sie den Parameter „MIDI In/Out“ auf „USB“.

#### 4 Drücken Sie die Taste [STORE] (Speichern), um diese Einstellung zu speichern.

##### Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der USB-TO-HOST-Buchse

Beachten Sie beim Anschließen des Computers an die USB-TO-HOST-Buchse die folgenden Punkte. Andernfalls kann der Computer hängen bleiben, und es können Daten zerstört werden oder sogar verloren gehen. Sollte der Computer oder das Instrument einfrieren, so schalten Sie bitte das Instrument aus bzw. starten Sie den Computer neu.

##### ⚠ VORSICHT

- Beenden Sie vor dem Anschließen des Computers an die USB-TO-HOST-Buchse den Energiesparmodus des Computers (z. B. Ruhezustand, Schlafmodus, Standby).
- Schließen Sie den Computer an die USB-TO-HOST-Buchse an, bevor Sie das Instrument einschalten.
- Führen Sie die folgenden Schritte aus, bevor Sie das Instrument ein-/ausschalten oder das USB-Kabel an die USB-TO-HOST-Buchse anschließen bzw. von dieser abziehen.
  - Schließen Sie alle geöffneten Anwendungen (wie MOTIF XS Editor und Sequenzerprogramm).
  - Vergewissern Sie sich, dass vom Instrument keine Daten übertragen werden. (Daten werden nur durch das Spielen von Noten auf der Tastatur oder durch die Wiedergabe eines Songs übertragen.)
- Während ein USB-Gerät an das Instrument angeschlossen ist, sollten Sie zwischen diesen Vorgängen mindestens sechs Sekunden warten: (1) wenn Sie das Instrument aus- und wieder einschalten, oder (2) wenn Sie das USB-Kabel einstecken und wieder abziehen oder umgekehrt.

##### MIDI-Kanäle und MIDI-Ports

MIDI-Song-Daten können unabhängig voneinander über 16 separate Kanäle gesendet werden, und dieses Instrument kann über diese Kanäle 16 verschiedene Parts gleichzeitig wiedergeben. Ein einzelnes MIDI-Kabel kann Daten auf bis zu 16 Kanälen gleichzeitig übertragen, mit einer USB- oder IEEE1394-Verbindung können jedoch sehr viel mehr Daten übertragen werden – dank der MIDI-Ports. Jeder MIDI-Port kann 16 Kanäle verarbeiten, und die USB- oder IEEE1394-Verbindung lässt bis zu 8 Ports zu, wodurch Ihnen am Computer bis zu 128 Kanäle (8 Ports x 16 Kanäle) zur Verfügung stehen.



Wenn der MOTIF XS mit einem USB-Kabel oder einem IEEE1394-Kabel an einen Computer angeschlossen wird, sind die MIDI-Ports wie folgt definiert:

### Port 1

Die Klangerzeugung im MOTIF XS kann nur diesen Port erkennen und verwenden.

Wenn Sie den MOTIF XS als Klangerzeuger von einem externen MIDI-Instrument oder Computer aus spielen, sollten Sie den MIDI-Port beim angeschlossenen MIDI-Gerät oder Computer auf 1 stellen.

### Port 2

Dieser Port wird verwendet, um mit Hilfe der Remote-Control-Funktion des MOTIF XS die DAW-Software fernzusteuern.

### Port 3

Dieser Port wird als MIDI-Thru-Port verwendet. Die an Port 3 über die USB-TO-HOST-Buchse oder die mLAN-Buchse empfangenen MIDI-Daten werden über die MIDI-OUT-Buchse an ein externes MIDI-Gerät weitergesendet. Die an Port 3 über die MIDI-IN-Buchse empfangenen MIDI-Daten werden über USB-TO-HOST-Buchse oder die mLAN-Buchse an ein externes MIDI-Gerät (Computer usw.) weitergesendet.

Stellen Sie bei Verwendung einer USB- oder IEEE1394-Verbindung zwischen dem MOTIF XS und dem Computer sicher, dass der MIDI-Sendeport und der MIDI-Empfangs- sowie der MIDI-Sendekanal und der MIDI-Empfangskanal übereinstimmen, indem Sie der vorstehenden Beschreibung folgen.

## Verwenden einer MIDI-Schnittstelle

Verwenden Sie zum Anschließen des MOTIF XS an einem Computer normale MIDI-Kabel. Verbinden Sie die Anschlüsse MIDI IN und MIDI OUT am MOTIF XS mit den entsprechenden Anschlüssen einer MIDI-Schnittstelle.

## Verwenden einer mLAN-Buchse

Dieser Abschnitt beschreibt den Anschluss des MOTIF XS an einem Computer mit einem IEEE1394-Kabel (FireWire). Mit einem IEEE1394-Kabel können Audiodaten als auch MIDI-Daten übertragen werden.

**HINWEIS** Der MOTIF XS6/7 kann mit dem mLAN-kompatiblen Gerät oder einem Computer mit der IEEE1394-Buchse nur verbunden werden, wenn eine optionale mLAN16E2 auf dem MOTIF XS6/7 installiert wird. Ausführliche Informationen zum Installieren der mLAN16E2 finden Sie auf Seite 294.

**HINWEIS** Der mLAN-fähige MOTIF XS bietet bis zu 6 Audiokanäle Mono-Eingabe (3 x stereo), 16 Audiokanäle Mono-Ausgabe (8 x stereo) und jeweils drei Ports MIDI-Ein- und -Ausgabe.

## 1 Laden Sie den passenden AI-Treiber von unserer Website herunter:

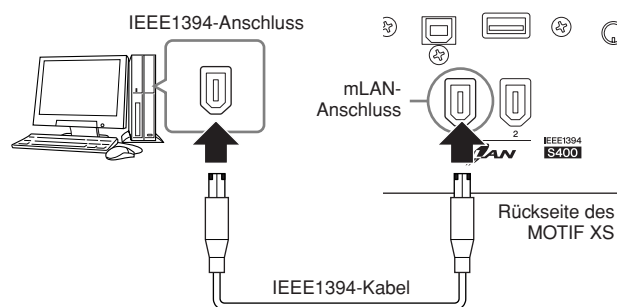
<http://www.yamahasynth.com/download/>

**HINWEIS** Auf der oben angegebenen Website finden Sie auch Informationen zu den Systemanforderungen.

**HINWEIS** Die AI-Driver-Software kann ohne vorherige Ankündigung überarbeitet und aktualisiert werden. Suchen Sie auf der o. g. Website nach der neuesten Version der Software und laden Sie diese herunter.

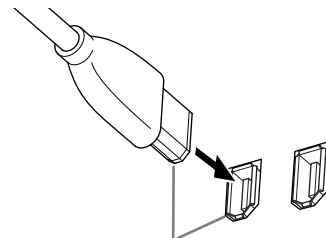
## 2 Installieren Sie den heruntergeladenen AI-Treiber auf dem Computer.

Installationsanweisungen finden Sie in der Online-Installationsanleitung, die im heruntergeladenen Dateipaket enthalten ist. Um während der Installation den MOTIF XS an einen Computer anzuschließen, verbinden Sie die IEEE1394-Buchse des MOTIF XS über ein IEEE1394-Kabel (FireWire) mit der IEEE1394-Buchse des Computers (siehe folgende Abbildung).



### ⚠ VORSICHT

Achten Sie darauf, den Stecker des IEEE1394-Kabels (mLAN-Kabel) richtig herum in die mLAN-Buchse zu stecken.



Stecken Sie den Stecker richtig herum ein.

**HINWEIS** Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie ein höchstens 4,5 Meter langes IEEE1394-Kabel verwenden.

## 3 Achten Sie darauf, dass der mLAN-Anschluss des MOTIF XS für die MIDI-Kommunikation aktiv ist.

Drücken Sie die Taste [UTILITY] zum Aufrufen des Utility-Modus und anschließend die Taste [F6] und [SF2], um das MIDI-Display zu öffnen (Seite 267). Stellen Sie den Parameter „MIDI In/Out“ auf „mLAN“.

## 4 Achten Sie darauf, dass der mLAN-Anschluss des MOTIF XS für die Audiokommunikation aktiv ist.

Wenn Sie Audiosignale über den mLAN-Anschluss senden, stellen Sie den Parameter Output Select am MOTIF XS entsprechend ein. Wenn Sie Audiosignale über den mLAN-Anschluss empfangen, stellen Sie die Parameter des mLAN-Audio-Eingangs-Parts des MOTIF XS entsprechend ein. Näheres siehe Seite 45.

## 5 Drücken Sie die Taste [STORE] (Speichern), um diese Einstellung zu speichern.



## Möglichkeiten der IEEE1394-Verbindung

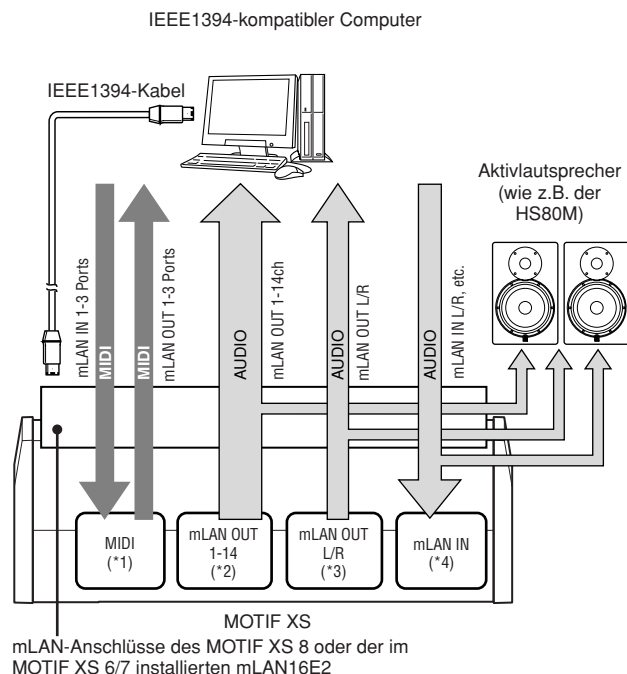
Sie können den MOTIF XS in DAW-Software auf einem Computer integrieren, indem Sie einen mit mLAN ausgestatteten MOTIF XS (einen MOTIF XS6/7 mit optional eingebauter mLAN16E2 oder einen MOTIF XS8) über ein IEEE1394-Kabel mit einem Computer verbinden (Peer-to-Peer-Verbindung). Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten:

- Übertragen Sie die Daten mehrerer Audiokanäle zwischen dem MOTIF XS und dem Computer (bis zu 16 Kanäle vom MOTIF XS zum Computer und bis zu 6 Kanäle vom Computer zum MOTIF XS)
- Die gleichzeitige Aufnahme (a) Ihres Spiels am MOTIF XS und (b) der Wiedergabe der Sequenzersoftware auf dem Computer, die den MOTIF XS als MIDI-Klangerzeuger verwendet, in der Sequenzersoftware
- Das Abhören der Audioausgabe vom Computer und der Audioausgabe vom MOTIF XS am MOTIF XS
- Verwenden Sie Cubase 4 zusammen mit dem MOTIF XS für eine Vielzahl praktischer Funktionen und Arbeitsweisen (Seite 49)

**HINWEIS** Die Möglichkeiten und Einsatzzwecke durch Verbindung eines MOTIF XS mit einem Computer über ein IEEE1394-Kabel als Peer-to-Peer-Verbindung wird in dieser Bedienungsanleitung und im MOTIF XS-Instrument als „mLAN“ bezeichnet. Näheres und neueste Informationen über mLAN finden Sie unter folgendem URL:  
<http://www.yamahasyth.com/>

## Signalfluss der Audio- und MIDI-Daten über ein IEEE1394-Kabel

Die folgende Abbildung zeigt den Signalfluss der Audiosignale und MIDI-Befehle bei Verbindung des MOTIF XS mit einem Computer über ein IEEE1394-Kabel.



mLAN-Anschlüsse des MOTIF XS 8 oder der im MOTIF XS 6/7 installierten mLAN16E2

### MIDI-Übertragung/-empfang (\*1)

Eine Einstellung des Ports am MOTIF XS ist nicht notwendig, da der MIDI-Port des MOTIF XS automatisch und je nach Anwendung festgelegt ist. Für Informationen darüber, welcher Port am Computer gewählt werden sollte, lesen Sie auf Seite 43.

### Audiosignalübertragung

#### ■ mLAN OUT 1 – 14 (\*2)

Audiosignale werden über mLAN OUT 1 – 14 gesendet, wenn in einem der folgenden Displays der Parameter Output Select am MOTIF XS auf eine der Einstellungen „m1&2“ bis „m13&14“ und „m1“ bis „m14“ gestellt ist.

[VOICE] (Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist) → [EDIT] → Tastenauswahl (Key) → [F1] Oscillator (Seite 130)

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output (Seite 266)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (Seite 148)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF2] Output (Seite 153)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (Seite 234)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF2] Output (Seite 235)

#### ■ OUTPUT L/R (\*3)

Das Audiosignal wird über beide Kanäle OUTPUT L/R und mLAN OUT L/R ausgegeben, wenn der oben beschriebene Parameter Output Select auf „L&R“ gestellt wird.



## Audiosignalempfang (\*4)

Als mLAN-Audio-Eingangskanal des MOTIF XS sind die Anschlüsse mLAN IN Main Out Monitor L/R und mLAN IN Assignable Out Monitor L/R ebenso verfügbar wie mLAN IN L/R. Diese Kanäle können zum Abhören des Klanges verwendet werden, wenn DAW-Software auf dem Computer verwendet wird. Das über mLAN IN Main Out Monitor L/R empfangene Audiosignal wird an den Buchsen OUTPUT L/R ausgegeben; das am mLAN IN Assignable Out Monitor L/R empfangene Audiosignal an den Buchsen ASSIGNABLE OUTPUT L/R. Durch Einstellung des Audio-Ausgangskanals im Computer bestimmen Sie, welcher Kanal verwendet wird. Wie bei den am mLAN-Anschluss empfangenen Audiosignalen können Parameter wie Lautstärke und Ausgangskanal auf den mLAN-Audio-Eingangs-Part des MOTIF XS angewendet werden. Die Anzeige dieser Parametereinstellungen hängt vom gewählten Modus ab, wie folgend aufgelistet.

- [VOICE] → [UTILITY] → [F4] VoiceAudio → [SF1] Output → mLAN-Einstellungen (Seite 266)
- [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → mLAN-Einstellungen (Seite 148)
- [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → mLAN-Einstellungen (Seite 234)

### Festlegen der Anzahl der mLAN-Audiokanäle MOTIF XS

Wenn Sie den MOTIF XS mit einem IEEE1394-Kabel an einen Computer anschließen, stellen Sie den Audiokanal des Computers nach folgender Tabelle ein.

Eingangskanal des MOTIF XS	Ausgangskanal des Computers
mLAN IN Main Out Monitor L, R	1, 2
mLAN IN L, R	3, 4
mLAN IN Assignable Out Monitor L, R	5, 6
Ausgangskanal des MOTIF XS	Eingangskanal des Computers
mLAN OUT L, R (L&R)*	1, 2
mLAN OUT 1 – 14 (m1 – m14)*	3 – 16



# Erstellen eines Songs mit einem Computer

Durch Anschluss des MOTIF XS an Ihrem Computer über USB oder mLAN können Sie mit einer DAW- oder Sequencer-Software auf dem Computer Ihre eigenen Songs erstellen. Dieser Abschnitt enthält einen Überblick über die Verwendung einer DAW- oder Sequencer-Software auf dem Computer mit dem MOTIF XS nach dem Anschluss.

**HINWEIS** Die Abkürzung DAW (Digital Audio Workstation) bezeichnet eine Musik-Software für Aufnahmen, Bearbeiten und Mischen von Audio- und MIDI-Daten. Weit verbreitete DAW-Anwendungen sind Cubase, Logic, SONAR und Digital Performer. Alle diese Anwendungen können mit dem MOTIF XS problemlos eingesetzt werden. Wir empfehlen allerdings Cubase zum Erstellen von Songs mit diesem Instrument.

## Wiedergabe von Songs auf einem Computer mit dem MOTIF XS als Klangerzeuger

Die folgenden Anweisungen beschreiben die Verwendung des Song- bzw. Pattern-Modus des MOTIF XS als MIDI-Klangerzeuger. In diesem Fall müssen MIDI-Sequenzdaten von einer DAW oder einem Sequenzer auf den Computer übertragen werden.

### Einrichten des MOTIF XS

- 1 Drücken Sie eine der Tasten [SONG] oder [PATTERN], um den Song- oder Pattern-Modus aufzurufen.**
- 2 Wählen Sie einen Song oder ein Pattern mit Akkorddaten aus.**
- 3 Drücken Sie die Taste [MIXING], um in den Mixing-Modus zu wechseln.**
- 4 Richten Sie ggf. das Mixing für Part 1 bis 16 ein.**  
Näheres über die Mixing-Daten finden Sie auf Seite 229.

### Einrichten der DAW auf dem Computer

- 1 Stellen Sie den MIDI-Ausgangs-Port der Spuren auf Port 1 vom USB oder mLAN ein.**  
Bei Verbindung über ein USB-Kabel stellen Sie hier „Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1“ oder „YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1“ ein. Bei Anschluss über ein IEEE1394-Kabel stellen Sie hier „mLAN MIDI Out“ oder „MOTIF XS“ ein.
- 2 Geben Sie die MIDI-Daten für jede Spur der DAW bzw. des Sequenzers am Computer ein.**  
Die Klangerzeugereinstellungen des Parts für die MIDI-Spur werden im Mixing-Modus des MOTIF XS gewählt.  
**HINWEIS** Mit MOTIF XS Editor können Sie auf einem Computer Ihr eigenes Mixing-Setup für den MOTIF XS erstellen. Das erstellte Mixing-Setup kann zur späteren Verwendung als Datei gespeichert werden.  
**HINWEIS** Mit Studio Manager V2 können Sie den Editor des MOTIF XS als Plugin-Software in Cubase verwenden und die Mixing-Einstellungen des MOTIF XS als Projektdatei von Cubase speichern.

## Aufnehmen Ihres Spiels auf dem MOTIF XS im Computer

Die folgenden Anweisungen beschreiben den Einsatz des MOTIF XS als Masterkeyboard. Die Noten-Events, die Sie auf dem MOTIF XS spielen, werden auf eine Spur einer DAW/Sequencer-Software auf Ihrem Computer übertragen und aufgenommen und anschließend wieder zur Klangerzeugung des MOTIF XS gesendet.

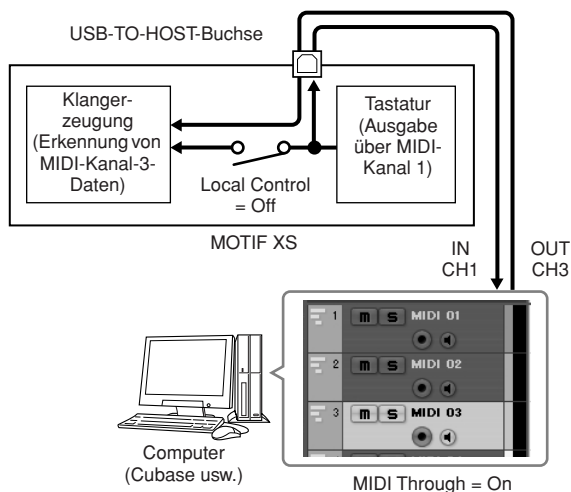
### Einrichten des MOTIF XS

- 1 Stellen Sie den Parameter „Local Control“ (Lokale Steuerung) auf „Off“ (Aus).**  
Drücken Sie die Taste [UTILITY] zum Aufrufen des Utility-Modus und anschließend die Taste [F5] und [SF2], um das MIDI-Display zu öffnen (Seite 267). Bewegen Sie den Cursor auf den Parameter „Local Control“ und deaktivieren Sie diesen Parameter. Wenn der Parameter „MIDI Thru“ in einer DAW/Sequencer-Software auf Ihrem Computer auf „On“ gestellt ist, werden die Noten-Events, die Sie auf dem MOTIF XS spielen, zum Computer übertragen und wieder zum MOTIF XS gesendet. Dadurch wird der Klang doppelt erzeugt, weil die Klangerzeugung die Events einmal als Spieldaten direkt von der Tastatur und ein weiteres Mal als MIDI-Daten vom Computer empfängt. Um dies zu vermeiden, müssen Sie den Keyboard-Block von der Klangerzeugung des MOTIF XS trennen. Daher muss der Parameter „Local Control“ auf „Off“ gestellt werden.
- 2 Drücken Sie die Taste [STORE] (Speichern), um diese Einstellung zu speichern.**
- 3 Drücken Sie die Taste [SONG] bzw. [PATTERN], um den Song- bzw. Pattern-Modus aufzurufen, wenn Sie den MOTIF XS als multitimbralen Klangerzeuger verwenden wollen.**

### Einrichten der DAW auf dem Computer

- 1 Stellen Sie den Parameter „MIDI Thru“ in der DAW auf „On“.**  
Wenn der Parameter „MIDI Thru“ auf „On“ gestellt wird, werden die durch das Tastaturspiel erstellten und zum Computer übertragenen MIDI-Daten wieder an den MOTIF XS gesendet. Wie im folgenden Beispiel dargestellt werden die vom MOTIF XS übertragenen und auf dem Computer über den MIDI-Kanal 1 aufgenommenen MIDI-Daten wieder vom Computer zum MOTIF XS über den MIDI-Kanal 3 (gemäß der eingestellten Aufnahmespur) gesendet. Der Klangerzeuger des MOTIF XS gibt dann die MIDI-Daten, die durch das Tastaturspiel erzeugt wurden, als MIDI-Daten von Kanal 3 wieder.





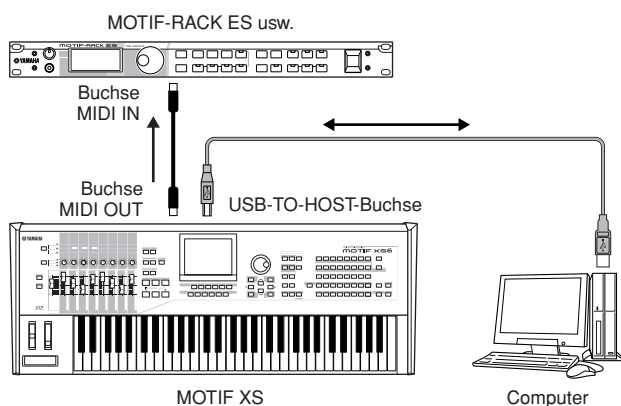
**HINWEIS** Die obige Beschreibung gilt sowohl für den Fall, dass der MOTIF XS über ein IEEE1394-Kabel mit dem Computer verbunden ist, als auch für die Verbindung über ein USB-Kabel.

## Verwenden eines anderen Klangerzeugers mit dem MOTIF XS

Bei Verwenden eines anderen Klangerzeugers (etwa MOTIF-RACK ES) mit dem MOTIF XS, wie nachfolgend dargestellt, können Sie bis zu 32 Parts gleichzeitig wiedergeben.

### Einrichten des MOTIF XS

- 1 Verbinden Sie die Buchse MIDI OUT mit der Buchse MIDI IN des externen Klangerzeugermoduls (z. B. MOTIF-RACK ES) wie nachfolgend dargestellt.
- 2 Stellen Sie den MOTIF XS auf den multitimbralen Klangerzeuger ein, indem Sie den Song- bzw. Pattern-Modus aufrufen.



### Einrichten der DAW auf dem Computer

- 1 Stellen Sie den MIDI-Ausgangs-Port der Spuren (für die Wiedergabe des MOTIF XS) auf Port 1 vom USB oder mLAN.

Bei Verbindung über ein USB-Kabel stellen Sie hier „Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-1“ oder „YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port1“ ein. Bei Anschluss über ein IEEE1394-Kabel stellen Sie hier „mLAN MIDI Out“ oder „MOTIF XS“ ein.

- 2 Stellen Sie den MIDI-Ausgangs-Port der Spuren (zum Spielen des MOTIF-RACK ES) auf Port 3 vom USB oder mLAN.

Bei Verbindung über ein USB-Kabel stellen Sie hier „Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-3“ oder „YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port3“ ein. Bei Anschluss über ein IEEE1394-Kabel stellen Sie hier „mLAN MIDI Out (3)“ oder „MOTIF XSMIDI OUT“ ein.

**HINWEIS** Bitte beachten Sie, dass der Port MIDI Thru des MOTIF XS (d. h. der Port, mit dem die empfangenen MIDI-Daten über die Buchse MIDI OUT an ein anderes externes Gerät übertragen werden sollen) auf 3 festgelegt ist.

## Verwenden des MOTIF XS als Audio-Interface

Durch die Buchsen A/D INPUT und mLAN kann der MOTIF XS als praktisches Audio-Interface für Ihren Computer verwendet werden. Wenn Sie den MOTIF XS6/7 für diese Anwendung einsetzen möchten, müssen Sie die optionale mLAN16E2 installieren.

### Einrichten des MOTIF XS

- 1 Stellen Sie die Parameter wie folgt ein, so dass der Audiosignaleingang über die Buchse A/D INPUT über den mLAN-Anschluss an den Computer ausgegeben wird.  
Drücken Sie im Voice-Modus die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen, drücken Sie dann [F4], und rufen Sie mit der Taste [SF1] das Output-Display (Seite 265) auf. Bewegen Sie in diesem Display den Cursor auf den Parameter „Output Select“ von „A/D Input“ und wählen Sie eine der folgenden Einstellungen: „m1&2“ – „m9&10“, „m11&12“ und „m13&14“.
- 2 Stellen Sie die Parameter wie folgt ein, so dass der Audiosignalausgang vom Computer und der Eingang vom MOTIF XS über den mLAN-Anschluss von den Buchsen OUTPUT L/R oder ASSIGNABLE OUTPUT L/R ausgegeben wird.  
Bewegen Sie den Cursor im Display „Output“ (siehe Schritt 1) auf den Parameter „Output Select“ für mLAN und wählen Sie „L&R“ oder „asL&R“.
- 3 Drücken Sie die Taste [STORE] (Speichern), um diese Einstellung zu speichern.

**HINWEIS** Diese Einstellung gilt für die Audiosignalausgabe an den mLAN-Ports 3 und 4 eines Computers.

### Einrichten der DAW auf dem Computer

Installieren Sie AI Driver und nehmen Sie die erforderlichen Einstellungen vor. Wählen Sie ASIO mLAN (bei Verwendung eines ASIO-Treibers) oder mLAN Audio Out (bei Verwendung eines WDM-Treibers) als Audiotreiber.

**HINWEIS** Die Bestätigung der Audio-Ports ist wesentlich einfacher, wenn Sie Cubase verwenden und die Erweiterungen für Steinberg DAW installieren. Weitere Informationen hierzu finden Sie weiter unten.



# Integration von Yamaha-Editoren in Cubase

Yamaha und Steinberg sind eine Partnerschaft eingegangen, um eine nützliche und komfortable Umgebung für die effiziente Nutzung der Hardware von Yamaha (einschließlich MOTIF XS) mit der Software von Steinberg zu entwickeln. In diesem Abschnitt wird die Verwendung von Cubase 4 und der speziellen gemeinsamen Software Yamaha/Steinberg Studio Connections erläutert.

Ausführliche Hinweise, neueste Informationen und Software-Downloads stehen unter folgender URL zur Verfügung:

<http://www.yamahasynth.com/download/>

## Möglichkeiten durch die Verwendung von Cubase 4 mit dem MOTIF XS

### WICHTIG

Zur Nutzung der folgenden Funktionen und Bedienungsvorgänge müssen Sie zunächst den AI-Treiber und die Extensions für die Steinberg-DAW installieren.

### Automatisches Herstellen der IEEE1394-Verbindung

Bei Einsatz eines Hardware-Synthesizers wie MOTIF XS mit Computersoftware müssen eine Reihe von Einstellungen (z. B. Audioverbindung, Treiber-Setup und Port-Setup) vorgenommen werden. Diese komplexen Einstellungen werden automatisch für Sie vorgenommen, sobald Sie den MOTIF XS über ein IEEE1394-Kabel mit einem Computer verbinden.

### Angaben des Audio/MIDI-Ports mit Modellname bei Anschluss per IEEE1394-Kabel

Das Fenster „Device Setup“ von Cubase gibt den Audio-Port oder MIDI-Port mit Modellnamen wie „MOTIF XS Main L“ und „MOTIF XS MIDI IN“ an. Dadurch kann die aktuelle Verbindung einfacher bestätigt oder geändert werden. Weitere Einzelheiten finden Sie in der folgenden Abbildung.



## Verwenden der Projektvorlage für Mehrkanal-Audioaufnahmen über IEEE1394-Kabel

Beim Erstellen einer neuen Projektdatei in Cubase können Sie die Vorlage für Mehrkanal-Audioaufnahmen mit dem MOTIF XS auswählen. Durch die Auswahl einer Vorlage können Sie die Aufnahme in Cubase problemlos vornehmen, ohne komplizierte oder umfangreiche Einstellungen vornehmen zu müssen.



Näheres finden Sie auf der folgenden Seite:  
<http://www.yamahasynth.com/>



## Studio Connections

### Was ist Studio Connections?



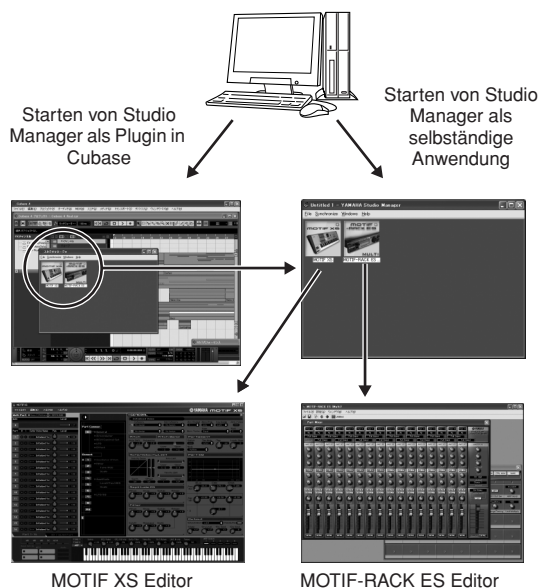
Studio Connections ist eine hochentwickelte Software-/Hardware-Lösung, mit der Sie Hardware-Synthesizer wie den MOTIF XS und den MO nahtlos in Ihr Computersystem integrieren können. Wenn Sie ein Sequenzerprogramm verwenden, das mit Studio Connections (etwa Cubase 4) und dem MOTIF XS Editor kompatibel ist, können Sie den MOTIF XS in Ihrem Sequenzer wie einen Plugin-Synthesizer einsetzen. Komplizierte Verbindungen oder komplexe Einrichtungsvorgänge sind nicht erforderlich. Zusätzlich können Sie alle Einstellungen des MOTIF XS mit der Projektdatei (Song-Datei) des Sequenzers speichern. Wenn Sie das Projekt erneut öffnen, werden alle Ihre Einstellungen des MOTIF XS für den Song wieder aufgerufen. Dadurch müssen Sie nicht wieder mühsam alle Ihre Hardware-Einstellungen reproduzieren, wenn Sie eine Song-Datei erneut öffnen.

Näheres über Studio Connections erfahren Sie auf unserer Website unter: <http://www.studiconnections.org/>

### Mit Studio Connections kompatible Tools

#### Studio Manager

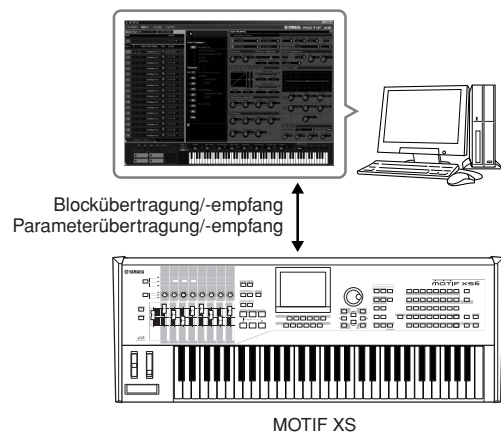
Studio Manager V2 ist eine plattformübergreifende Anwendung, die Ihnen ermöglicht, mehrere Editoren zu starten, mit denen Yamaha-Hardwareprodukte ferngesteuert werden, sowie die Einstellungen mehrerer Editoren zu speichern. Sie können Studio Manager als eigenständige Anwendung oder als Plug-in zu DAW-Anwendungen ausführen, wie z. B. Cubase SX Version 3.0 oder eine spätere Version von Cubase SX. In beiden Fällen ist die Grundfunktionalität dieselbe.



## MOTIF XS Editor

### Was ist MOTIF XS Editor?

MOTIF XS Editor ermöglicht Ihnen das Bearbeiten von Mixing-Setup und Mixing-Voice im Song/Pattern-Modus des MOTIF XS auf Ihrem Computer. Dadurch wird die Bearbeitung noch einfacher. Die in MOTIF XS Editor erzeugten Daten werden zwischen Computer und MOTIF XS über USB- oder IEEE1394-Kabel als Datenblöcke übertragen. Sie können in MOTIF XS Editor erzeugte Daten zum MOTIF XS im File-Modus über die LAN-Verbindung oder mit einem USB-Speichermedium übertragen. Die auf dem MOTIF XS bearbeiteten Daten werden stets mit den Daten auf dem Computer (MOTIF XS Editor) synchronisiert und umgekehrt. Dies gewährleistet eine nahtlose Übertragung und ermöglicht ein äußerst einfaches Erzeugen und Bearbeiten von Daten.



### Verwenden des MOTIF XS Editors

1. Verwenden als eigenständiger Editor.  
MOTIF XS Editor ist eine Client-Anwendung mit Studio Manager als Host. Starten Sie zum Verwenden von MOTIF XS Editors zunächst Studio Manager und anschließend MOTIF XS Editor als Plugin-Software in Studio Manager.

2. Verwenden in Cubase  
Zum Verwenden von MOTIF XS Editor in Cubase müssen Sie Studio Manager in Cubase registrieren. Bei der Installation von Studio Manager wird diese Anwendung automatisch in Cubase registriert. Starten Sie nach dem Registrieren MOTIF XS Editor als Plugin von Studio Manager.

**HINWEIS** Auf Macintosh-Computern kann MOTIF XS Editor mit Cubase 4 oder höher eingesetzt werden.

Studio Manager und MOTIF XS Editor können unter folgender URL heruntergeladen werden:

<http://www.yamahasynth.com/download/>

Ausführliche Anweisungen zu Studio Manager und MOTIF XS Editor, finden Sie in den entsprechenden PDF-Handbüchern für die Software.



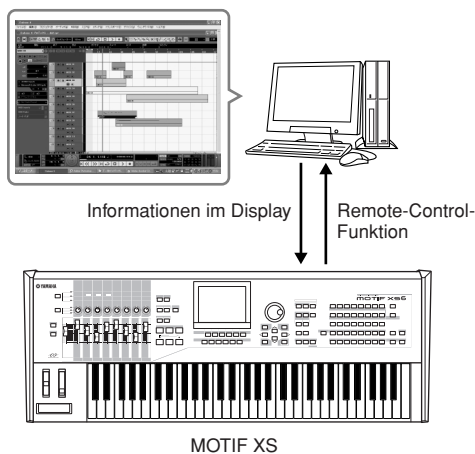
# Steuern einer DAW auf Ihrem Computer mit dem MOTIF XS

Der MOTIF XS bietet einen äußerst komfortablen Remote-Control-Modus, der Ihnen das Steuern der DAW-Software auf Ihrem Computer mit der MOTIF XS-Konsole ermöglicht (bei Anschluss des Instruments am Computer über USB). Sie können beispielsweise die Wiedergabe der DAW-Software am Computer starten/beenden, indem Sie die SEQ-TRANSPORT-Tasten betätigen. Mit Hilfe des Wählrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] statt Maus oder Computertastatur können Sie die Song-Position in der DAW-Software steuern. Die DAW-Anwendungen Cubase, Logic, SONAR und Digital Performer können im Remote-Control-Modus des MOTIF XS gesteuert werden.

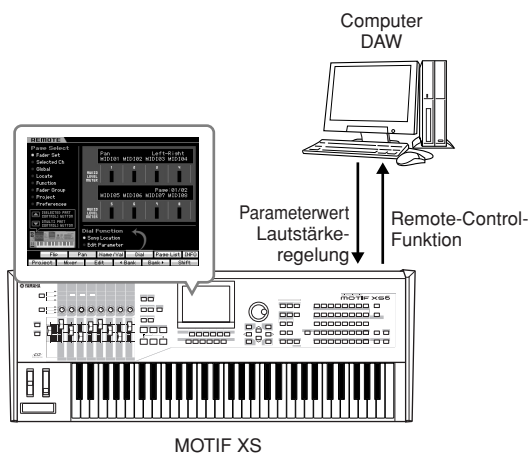
## Remote-Funktion

Mit der Remote-Control-Funktion können Sie die folgenden Vorgänge steuern.

- Sie können mit den Dreh- und Schieberegler sowie den Tasten des MOTIF XS die Sequenzerspuren und Mischpultkanäle der DAW auf dem Computer steuern.



- Sie können die Parameterwerte auf dem LC-Display des MOTIF XS und auf dem Computerbildschirm anzeigen, da die Werte der gesteuerten Parameter vom Computer wieder zum MOTIF XS gesendet werden.



## Computersoftware, die vom MOTIF XS aus gesteuert werden kann

Windows	Macintosh
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4	Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Sonar 5 Version 5.2	Logic Pro 7 Version 7.2.1
	Digital Performer 5.1

## Einrichtung für die Remote-Control-Funktion

### Einrichten auf dem MOTIF XS

- Verbinden Sie den MOTIF XS über ein USB- oder ein IEEE1394-Kabel mit dem Computer (Seiten 43 und 44).
- Drücken Sie die Taste [UTILITY] zum Aufrufen des Utility-Modus und anschließend die Taste [F6] und [SF1], um das Remote-Setting-Display zu öffnen (Seite 267).
- Wählen Sie für den DAW-Typ die gewünschte DAW.
- Drücken Sie die Taste [STORE] (Speichern), um diese Einstellung zu speichern.
- Starten Sie die DAW-Software auf dem Computer, der mit dem MOTIF XS verbunden ist.

### Einrichten der DAW auf dem Computer

In diesem Abschnitt wird das Einrichten nach dem Starten von Anwendungen beschrieben.

**HINWEIS** Wenn das Kabel zwischen dem MOTIF XS und dem Windows-Computer abgezogen wird, oder wenn der MOTIF XS versehentlich ausgeschaltet wird, erkennt die DAW-Software den MOTIF XS auch dann nicht, wenn Sie das Kabel wieder anschließen oder den MOTIF XS einschalten. Falls dies passiert, beenden Sie die DAW-Software, und starten Sie sie neu, nachdem Sie den MOTIF XS eingerichtet und eine sichere Verbindung hergestellt haben.



## Cubase

- 1 Öffnen Sie das Menü [Devices] (Geräte), und wählen Sie den Befehl [Device Setup], um das Fenster „Device Setup“ aufzurufen.
- 2 Klicken Sie auf die [+] -Schaltfläche, und fügen Sie „Mackie Control“ oder „Yamaha MOTIF XS“ hinzu.
- 3 Wählen Sie das der Liste hinzugefügte Gerät „Mackie Control“ oder „Yamaha MOTIF XS“ aus.
- 4 Stellen Sie den MIDI Input Port auf „Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2“ oder „YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2“ oder „mLAN MIDI In (2)“ oder „MOTIF XS Remote“ ein, und stellen Sie dann den MIDI Output Port auf „Yamaha MOTIF XS6 (7, 8)-2“ oder „YAMAHA MOTIF XS6(7, 8) Port2“ oder „mLAN MIDI Out (2)“ oder „MOTIF XS Remote“ ein.

**HINWEIS** Im Gegensatz zu Mackie Control unterstützt der MOTIF XS nicht die Parameter UserA und UserB (FootSw).

**HINWEIS** Bei Verbindung des MOTIF XS über ein IEEE1394-Kabel mit einem Computer werden beim Starten von Cubase (mit installiertem Extension Module) die oben genannten Einstellungen automatisch vorgenommen. Das Extension Module kann unter folgender URL heruntergeladen werden: <http://www.yamahasyth.com/download/>

\*Mackie Control ist ein Warenzeichen der Mackie Designs, Inc.

## SONAR

- 1 Klappen Sie das Menü [Options] herunter, und wählen Sie die Option [MIDI Devices] (MIDI-Geräte), um das Fenster „MIDI Devices“ aufzurufen.
- 2 Fügen Sie „Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2“ oder „mLAN MIDI In (2)“ dem Input Device (Eingabegerät) hinzu, und fügen Sie dann „Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2“ oder „mLAN MIDI Out (2)“ dem Output Device (Ausgabegerät) hinzu.
- 3 Öffnen Sie das Menü [Options], und wählen Sie die Option [Control Surfaces] (Steuerungsoberflächen), um das Fenster „Control Surface“ aufzurufen.
- 4 Klicken Sie auf die [+] -Schaltfläche, wählen Sie „Mackie Control“, und stellen Sie dann den Input Port auf „Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2“ oder „mLAN MIDI In (2)“ ein und den Output Port auf „Yamaha MOTIF XS6(7, 8)-2“ oder „mLAN MIDI Out (2)“.

## Digital Performer

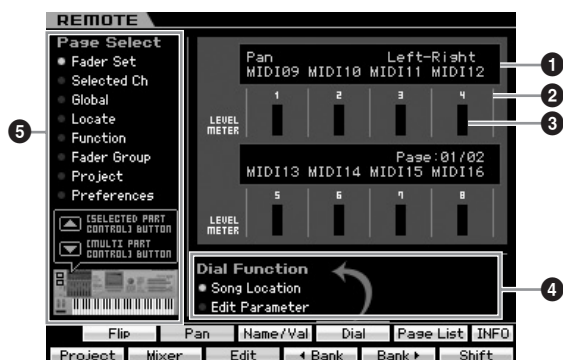
- 1 Verbinden Sie im Audio-/MIDI-Setup eines Macintosh-Computers Port 2 der Schnittstelle mit Port 2 des Klangerzeugers. Wenn nur ein Port für den Klangerzeuger vorhanden ist, fügen Sie den neuen Port hinzu und verbinden diesen mit der Schnittstelle.
- 2 Öffnen Sie das Menü [Setup], und wählen Sie die Option [Control Surfaces] (Steuerungsoberflächen), um das Fenster „Control Surface“ aufzurufen.
- 3 Klicken Sie auf [+].
- 4 Wählen Sie im Bereich „Driver“ (Treiber) „Mackie Control“.
- 5 Wählen Sie im Feld zur Einrichtung von „Unit“ (Einheit) und „MIDI“ im Bereich „Unit“ die Option „Mackie Control“ und im Bereich „MIDI“ die Option „MOTIF XS New Port 2“ aus.

## Logic

- 1 Wählen Sie im Utility-Modus für die zu steuernde Software die Option „Logic“ und drücken Sie die Taste [REMOTE ON/OFF], so dass die Leuchte aufleuchtet und der Remote-Control-Modus aufgerufen wird.
- 2 Starten Sie Logic am Computer. Logic erkennt den MOTIF XS automatisch als Logic-Steuerungsoberfläche und nimmt die erforderlichen Einstellungen vor.
- 3 Stellen Sie für Input Port und Output Port „YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port2“ ein.

## Remote-Control-Modus

Drücken Sie zum Aufrufen des Remote-Control-Modus die Taste REMOTE [ON/OFF] (das Lämpchen blinkt). Das Display REMOTE erscheint (wie nachstehend gezeigt), und die Steuerelemente des Bedienfelds (etwa Tasten, Regler und Wählrad) werden für die Fernsteuerung der Computersoftware aktiviert. (Die normalen Funktionen werden deaktiviert). Drücken Sie diese Taste erneut, um den Remote-Control-Modus zu verlassen.



### 1 Funktionen/Werte der Drehregler

Zeigt die Funktion, die dem Drehregler zugewiesen ist, und den aktuellen Wert an. Wenn alle acht Drehregler mit der gleichen Funktion belegt sind, wird die Funktion nur unter der Spalte von Drehregler 1 angezeigt. Die Drehreglerfunktion kann durch Drücken einer der Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF4] nach Auswahl einer Seite im Menü „Page Select“ (5) festgelegt werden. Ausführliche Informationen zu den Funktionen der Drehregler für die jeweilige DAW-Software finden Sie in der Liste der Fernbedienungsfunktionen in der Datenliste 2 (PDF-Dokumentation), die unter folgender URL heruntergeladen werden kann: Gehen Sie zur folgenden URL, geben Sie im Feld „Model Name“ die Bezeichnung „MOTIF XS“ ein, und klicken Sie dann auf „Search“. In den Ergebnissen finden Sie „Data List 2“ für den MOTIF XS. URL der Yamaha Manual Library:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

### 2 Kanalnummer

Zeigt die Nummer des Kanals an. Der Hintergrund der ausgewählten Kanalnummer wird schwarz dargestellt. Die Kanalnummer kann mit der Taste [F4] ◀ Bank und [F5] Bank ▶ geändert werden.

### 3 LEVEL METER

Zeigt die Lautstärke der Wiedergabe für jeden Kanal in Echtzeit an.



#### 4 Wählerfunktion

Zeigt die Funktion an, die dem Wähler zugewiesen ist. Der Kreis wird links von der aktiven Funktion angezeigt. Sie können die Wählerfunktion durch Drücken der Taste [SF4] nur ändern, wenn „Dial“ auf der Registerkarte für die entsprechende Taste [SF4] angezeigt wird. Wenn im Display kein Kanal ausgewählt ist, ist dem Wähler die Song-Locator-Funktion zugewiesen, unabhängig von der Anzeige auf der Registerkarte [SF4], auch dann, wenn der zu bearbeitende Parameter dort eingestellt wird. Durch Bedienung eines beliebigen Drehreglers wechselt die Wählerfunktion automatisch auf den zu bearbeitenden Parameter, wodurch Sie den Kanalparameter dieses Drehreglers mit dem Wähler einstellen können.

**Einstellungen:** Song Location, Edit Parameter

**Song Location**

Bewegt die aktuelle Position der Song-Wiedergabe.

**Edit Parameter**

Ändert den Wert des aktuellen Parameters.

#### 5 Page Select

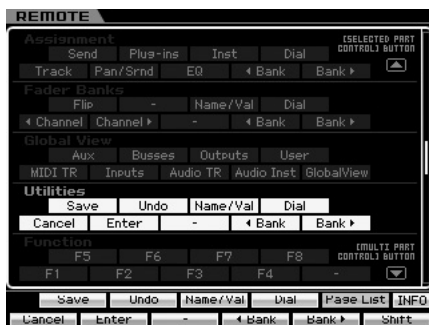
Wählen Sie mit [SELECTED PART CONTROL] und [MULTI PART CONTROL] die gewünschte Seite aus. Die den Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF5] zugewiesenen Funktionen werden geändert. Die Seitenstruktur hängt von der DAW-Software auf Ihrem Computer ab. Ausführliche Informationen finden Sie in der Liste der Fernbedienungsfunktionen in der Datenliste 2 (PDF-Dokumentation), die unter folgender URL heruntergeladen werden kann: Gehen Sie zur folgenden URL, geben Sie im Feld „Model Name“ die Bezeichnung „MOTIF XS“ ein, und klicken Sie dann auf „Search“. In den Ergebnissen finden Sie „Data List 2“ für den MOTIF XS.

URL der Yamaha Manual Library:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

#### [SF5] Page List

Mit dieser Taste wird das Display „Page List“ aufgerufen. Das Display „Page List“ zeigt fünf Funktionssätze an, die den Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF5] gemeinsam zugewiesen sind. Der aktive der fünf Funktionssätze ist hervorgehoben. Auf diesem Display können Sie auch mit [SELECTED PART CONTROL] und [MULTI PART CONTROL] den Funktionssatz ändern.



#### [SF6] INFO (Information)

Mit dieser Taste wird das Fenster „Information“ zur Remote-Control-Funktion aufgerufen. Im Fenster „Information“ werden nach einer Konsolenbetätigung (Drücken einer Taste, Drehen eines Drehreglers, Verwenden eines Schiebereglers) folgende drei Informationstypen zum betätigten Bedienelement (Taste, Drehregler, Schieberegler) angezeigt. Zum Schließen des Fensters drücken Sie die Taste [SF6] INFO erneut.

##### Panel Button

Zeigt die Bezeichnung des Bedienelements auf dem Bedienfeld an.

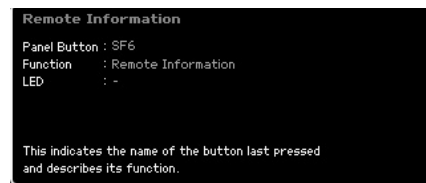
##### Function

Zeigt die Funktion des betätigten Bedienelements an.

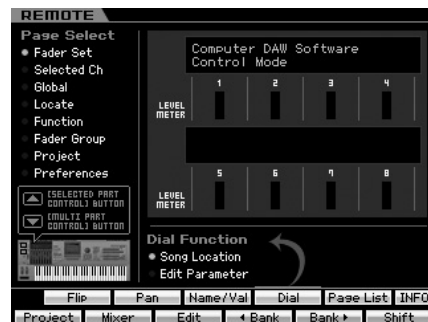
##### LED

Zeigt die Funktion des Lämpchens des betätigten Bedienelements an.

**HINWEIS** Wenn keine Beschreibung vorhanden ist, bedeutet dies, dass das Lämpchen für das betätigte Bedienelement keine Funktion hat oder das betätigte Bedienelement kein Lämpchen hat.



**HINWEIS** Wenn keine Kommunikation zwischen der DAW auf dem Computer und dem MOTIF XS hergestellt werden konnte, wird bei Drücken von [REMOTE ON/OFF] das Display „Computer DAW Software Control Mode“ wie nachfolgend dargestellt angezeigt. Falls dies passiert, starten Sie die DAW-Anwendung neu. Wenn hierdurch keine Kommunikation erreicht wird, drücken Sie die Taste [REMOTE ON/OFF] erneut, um den Remote-Control-Modus zu beenden. Versuchen Sie anschließend erneut die Einrichtung der Remote-Control-Funktion (Seite 51).



Ausführliche Informationen zu den Remote-Control-Funktionen finden Sie in der PDF-Dokumentation, die Sie unter der folgenden URL herunterladen können:

URL der Yamaha Manual Library:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

Gehen Sie zur vorstehenden URL, geben Sie im Feld „Model Name“ die Bezeichnung „MOTIF XS“ ein, und klicken Sie dann auf „Search“. In den Ergebnissen finden Sie „Data List 2“ (Datenliste 2) für den MOTIF XS.



### Struktur der Betriebsarten (Modi)

Um die Bedienung des MOTIF XS so einfach und verständlich wie möglich zu gestalten, wurden alle Funktionen unter verschiedenen Betriebsarten („Modi“) zusammengefasst, von denen viele wiederum Unter-Betriebsarten („Unter“- oder „Sub-Modi“) enthalten. Der MOTIF XS bietet neun Hauptbetriebsarten, die in verschiedene Untermodi aufgeteilt sind. Näheres finden Sie in der folgenden Tabelle.

**Modustabelle**

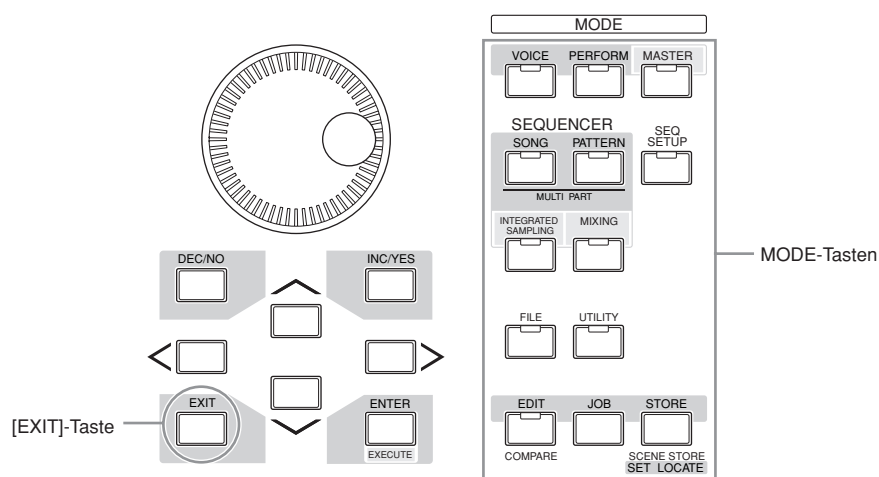
Mode (Modus)	Untermodus	Funktion	Zugriffsart	Seite
Voice-Modus	Voice-Play-Modus	Voice spielen	[VOICE]	88
	Voice-Edit-Modus	Voice bearbeiten/erstellen	[VOICE] → [EDIT]	96
	Voice-Job	Voice initialisieren u. a.	[VOICE] → [JOB]	133
	Voice-Store-Modus	Voice im internen Speicher ablegen	[VOICE] → [STORE]	97
Performance-Modus	Performance-Play-Modus	Performance spielen	[PERFORM]	135
	Performance-Edit-Modus	Eine Performance bearbeiten/erstellen	[PERFORM] → [EDIT]	141
	Performance-Job-Modus	Performance initialisieren u. a.	[PERFORM] → [JOB]	159
	Performance-Store-Modus	Performance im internen Speicher ablegen	[PERFORM] → [STORE]	142
Song-Modus	Song-Play-Modus	Song abspielen	[SONG]	178
	Song-Record-Modus	Song aufnehmen	[SONG] → [●] (Aufnahme)	186
	Song-Edit-Modus	Bearbeiten der MIDI-Events eines Songs	[SONG] → [EDIT]	192
	Song-Job-Modus	Song-Daten konvertieren und umwandeln	[SONG] → [JOB]	195
	Song-Store-Modus	Song im internen Speicher ablegen	[SONG] → [STORE]	186
Pattern-Modus	Pattern-Play-Modus	Ein Pattern abspielen	[PATTERN]	208
	Pattern-Record-Modus	Ein Pattern aufnehmen	[PATTERN] → [●] (Record)	218
	Pattern-Edit-Modus	Bearbeiten der MIDI-Events eines Patterns	[PATTERN] → [EDIT]	220
	Pattern-Job-Modus	Pattern-Daten konvertieren und umformen	[PATTERN] → [JOB]	222
	Pattern-Store-Modus	Pattern im internen Speicher ablegen	[PATTERN] → [STORE]	218
Mixing-Modus	Mixing-Play-Modus	Multitimbralen Klangerzeuger für die Song-/Pattern-Wiedergabe einrichten	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING]	231
	Mixing-Edit-Modus	Bearbeiten eines Mixing-Programms	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]	233
	Mixing-Job-Modus	Ein Mixing initialisieren usw.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]	236
	Mixing-Store-Modus	Mixing im internen Speicher ablegen	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]	233
	Mixing-Voice-Edit-Modus	Bearbeiten einer Mixing-Voice	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit	239
	Mixing-Voice-Job-Modus	Mixing-Voice initialisieren u. a.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]	240
	Mixing-Voice-Store-Modus	Mixing-Voice im internen Speicher ablegen	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	240
Sampling-Modus	Sampling-Record-Modus	Aufnahme von Audiosignalen zur Erstellung einer Voice/Performance	[VOICE]/[PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING]	161
	Sampling-Record-Modus	Aufnahme von Audiosignalen in einem Song/Pattern	[SONG]/[PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING]	242
	Sampling-Edit-Modus	Sample bearbeiten	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]	167
	Sampling-Job-Modus	Sample-Daten konvertieren und umformen	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]	171
Utility-Modus	Utility-Modus	Systemparameter einstellen	[UTILITY]	259
	Utility-Job-Modus	Das User-Memory (den Anwenderspeicher) auf die Werkseinstellungen zurücksetzen	[UTILITY] → [JOB]	269
	Sequencer Setup	Einstellen von sequenzer-relevanten Parametern (Song/Pattern)	[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP]	269
Master-Modus	Master-Play-Modus	Master spielen	[MASTER]	251
	Master-Edit-Modus	Master bearbeiten/erstellen	[MASTER] → [EDIT]	253
	Master-Job-Modus	Master initialisieren usw.	[MASTER] → [JOB]	257
	Master-Store-Modus	Master im internen Speicher ablegen	[MASTER] → [STORE]	254
File-Modus	File-Modus	Dateien und Ordner (Verzeichnisse) verwalten	[FILE]	272

**HINWEIS** Darüber hinaus bietet der MOTIF XS den Fernbedienungs-Modus (Remote Control). In diesem Modus können Sie die DAW-Software (DAW = Digital Audio Workstation) auf Ihrem Computer durch Bedienungsvorgänge auf dem Bedienfeld des MOTIF XS steuern, sofern dieser über USB mit dem Computer verbunden ist. Näheres siehe Seite 51.



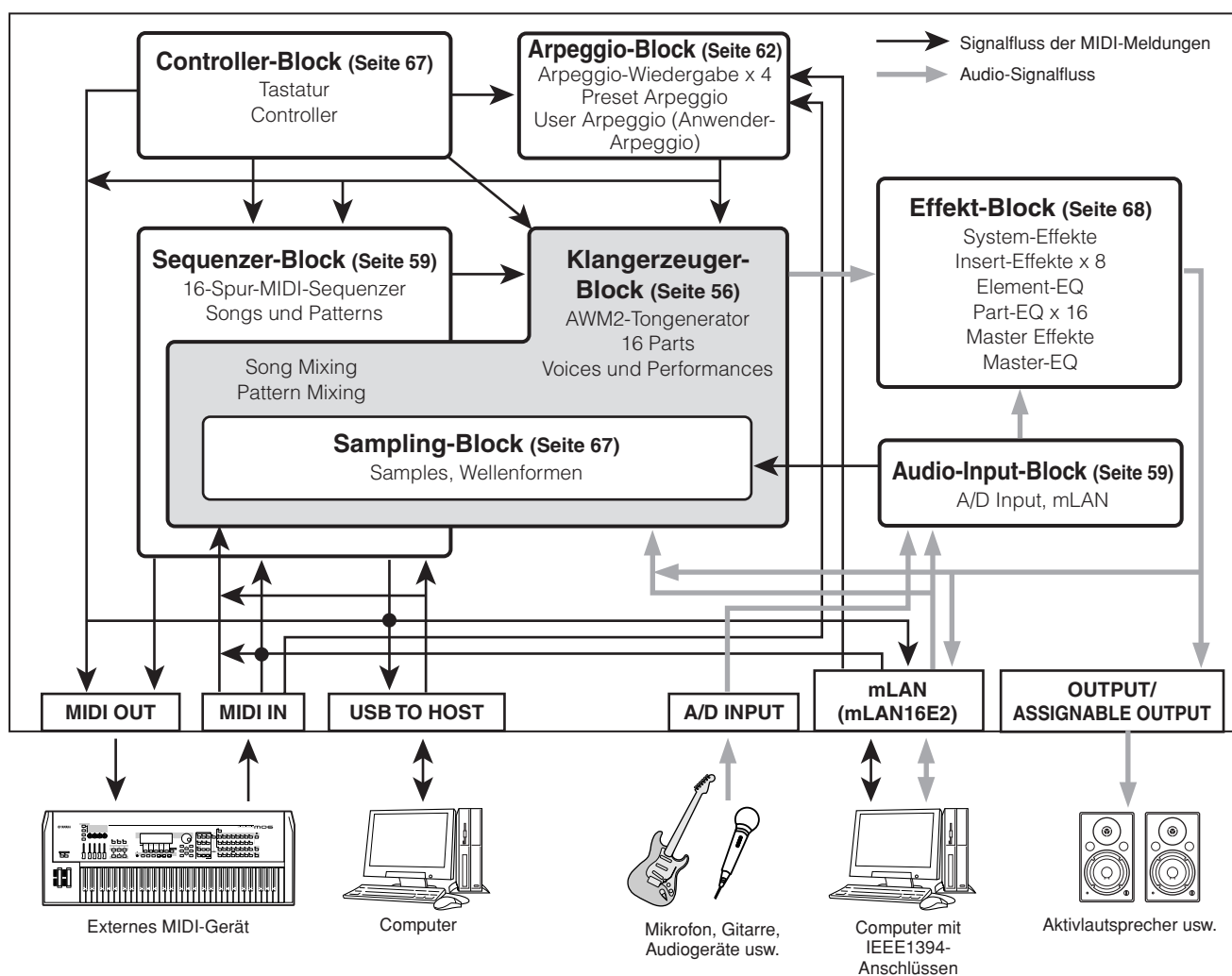
## Auswählen der Modi

Die Auswahl der Modi und Untermodi erfolgt mittels der entsprechenden Modustasten. Näheres finden Sie in der obigen Modustabelle. Um aus dem Untermodus in den übergeordneten Modus zu wechseln, drücken Sie die [EXIT]-Taste.



## Die sieben Funktionsblöcke

Das MOTIF XS-System besteht aus 7 Hauptfunktionsblöcken: Klangerzeugung, Sampling, Audioeingabe, Sequenzer, Arpeggio, Controller und Effekte.





# Klangerzeuger-Block (Tone Generator)

Der Klangerzeuger-Block ist die Einheit, welche die eigentlichen Klänge (Sounds) als Reaktion auf die MIDI-Events erzeugt, die sie vom Sequenzer-Block, dem Controller-Block oder von externen MIDI-Instrumenten über MIDI IN oder USB empfängt. Die Struktur des Klangerzeuger-Blocks hängt vom jeweiligen Modus ab.

## Klangerzeuger-Block im Voice-Modus

### Part-Struktur im Voice-Modus

In diesem Modus empfängt der Klangerzeuger MIDI-Daten über einen einzigen Kanal. Diese Situation wird auch als „monotimbrale“ Klangerzeugung bezeichnet. Eine Voice wird unter Verwendung eines einzelnen Parts auf der Tastatur gespielt.

Denken Sie daran, dass Song-Daten eines externen Sequenzers, die aus mehreren MIDI-Kanälen bestehen, in diesem Modus nicht einwandfrei wiedergegeben werden können. Wenn Sie dieses Instrument über einen externen MIDI-Sequenzer oder Computer wiedergeben, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.

### Voice

Ein Programm, das die elektroakustischen Elemente zum Erzeugen des Klangs eines bestimmten Musikinstruments enthält, bezeichnet man als „Voice“. Intern gibt es zwei Voice-Typen: Normal Voices und Drum Voices. Normal-Voices stellen in der Regel Instrumentalklänge mit Tonhöhen dar, die Sie über die gesamte Tastatur spielen können. Drum Voices stellen meist Percussion- oder Schlagzeugsounds dar, die bestimmten einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind.

**HINWEIS** Anweisungen zur Bearbeitung von Normal Voices finden Sie auf Seite 96. Anweisungen zur Bearbeitung einer Drum Voice finden Sie auf Seite 127.

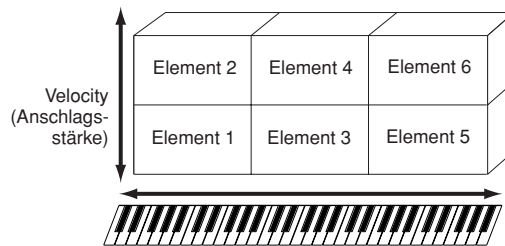
### Normal Voices & Drum Voices

#### Normal Voice

Dies ist eine Voice, die normal auf der Tastatur gespielt wird, und welche die üblichen Standardtonhöhen für jede Taste aufweist. Jede Normal Voice besteht aus bis zu acht Elementen. Je nach den Einstellungen im Voice-Edit-Modus erklingen diese Elemente gleichzeitig, oder sie erklingen je nach Notenbereich, Velocity-Bereich und den XA- (Expanded Articulation) Einstellungen.

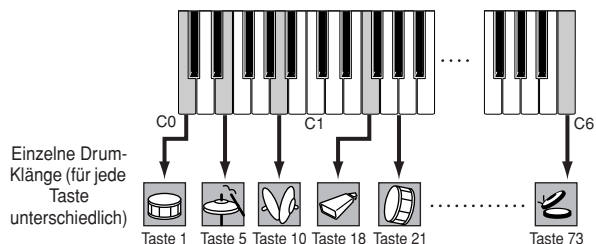
In der Abbildung unten sehen Sie ein Beispiel einer Normal Voice. Da die sechs Elemente hier über Tastaturbereiche und auch Velocity-Bereiche verteilt sind, erklingen verschiedene Elemente, je nachdem, welche Taste in welchem Bereich Sie anschlagen, und wie hart Ihr Anschlag erfolgt. Bezüglich der Notenverteilung erklingen die Elemente 1 und 2 im unteren Tastaturbereich, Elemente 3 und 4 im mittleren und Elemente 5 und 6 im oberen Tastaturbereich. Bezüglich der Velocity-Verteilung erklingen die Elemente 1, 3 und 5 bei sanfterem Anschlag auf der Tastatur, während die Elemente 2, 4 und 6 bei härterem Anschlag erklingen. In einem praktisch

angewandten Beispiel könnte eine Klavier-Voice („Piano“) aus sechs verschiedenen Samples bestehen. Elemente 1, 3 und 5 wären Aufnahmen (Samples) sanft angeschlagener Klaviertasten (in den jeweiligen Tastaturbereichen), während Elemente 2, 4 und 6 Aufnahmen hart angeschlagener Klaviertasten (in den jeweiligen Tastaturbereichen) wären. Der MOTIF XS ist sogar noch vielseitiger, da er bis zu acht unabhängige Elemente erlaubt.



#### Drum Voice (Schlagzeug-Voice)

Drum Voices stellen meist Percussion- oder Schlagzeugsounds dar, die bestimmten einzelnen Tasten auf der Tastatur zugewiesen sind. Eine Sammlung derart zugewiesener Percussion- bzw. Drum-Waves oder Normal-Voices bezeichnet man als Drum-Kit.



### Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (Erweiterte Artikulation; XA) ist ein speziell für den MOTIF XS entwickeltes Klangerzeugungssystem, das höhere Flexibilität und akustische Realistik beim Spiel ermöglicht. Mit XA können Sie auf effektive Weise realistische Klänge und natürliche Spieltechniken – wie legato und staccato – nachempfinden, und es bietet weitere, einzigartige Modi für zufällige und abwechselnde Klängänderungen während des Spiels.

#### Realistisches Legatospiel

Herkömmliche Synthesizer erzeugen einen legato-Effekt durch Fortsetzung der Lautstärkehüllkurve der vorhergehenden Note über die nächste hinaus, im Mono-Modus. Dies erzeugt aber einen unnatürlichen Klangeindruck, der sich von dem eines akustischen Instruments unterscheidet. Der MOTIF XS reproduziert den legato-Effekt genauer, indem bestimmte Elemente beim Legatospiel erklingen und andere Elemente normal gespielt werden (mittels der XA-Control-Parametereinstellungen „normal“ und „legato“).



## Authentisches Ausklingen

Herkömmliche Synthesizer sind nicht sehr gut darin, das Ausklingen von Tönen akustischer Instrumente zu reproduzieren. Der MOTIF XS erzeugt den Klang einer losgelassenen Note eines Instruments, indem im XA-Control-Parameter eines bestimmten Elements ein „key off sound“, ein Loslassklang, eingestellt wird.

## Subtile Klangvariationen bei jeder gespielten Note

Herkömmliche Synthesizer versuchen, dies durch zufällige Änderungen der Tonhöhe und des Filters zu reproduzieren. Das Ergebnis ist jedoch ein elektronischer Effekt, der sich deutlich von den tatsächlichen Klangnuancen eines akustischen Instruments unterscheidet. Der MOTIF XS reproduziert diese subtilen Klangvariationen durch die XA-Control-Parametereinstellungen „wave cycle“ und „wave random“.

## Umschalten zwischen verschiedenen Sounds zur Reproduktion des natürlichen Spiels auf einem akustischen Instrument

Akustische Instrumente haben ihren eigenen, unverwechselbaren Charakter – und erzeugen auch bestimmte Klänge, die nur wenige Male während eines Vortrags ertönen. Dies sind zum Beispiel das Zungenflattern bei einer Flöte oder bestimmte, sehr hohe Obertöne bei einer akustischen Gitarre. Der MOTIF XS erzeugt diese Klänge durch Umschalten zwischen den Sounds während des Spiels – mit Hilfe der ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten (zuweisbare Funktionstasten) und der XA-Control-Parametereinstellungen „AF 1 on“, „AF 2 on“ und „all AF off“.

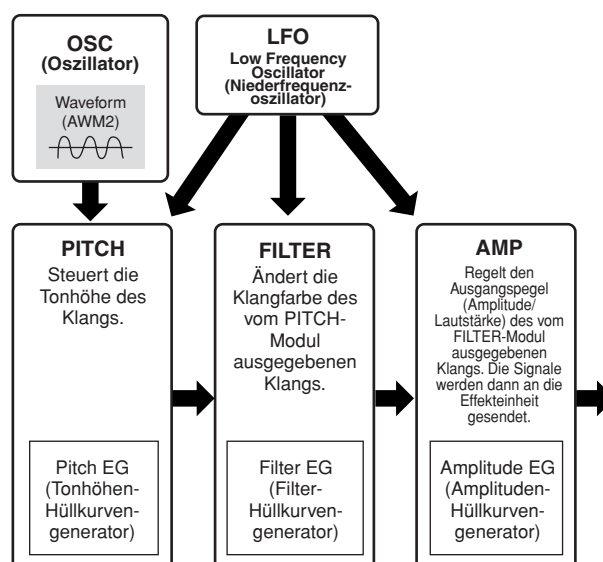
## Neue Sounds und neue Spielstile

Die oben beschriebenen, äußerst vielseitigen Funktionen können nicht nur bei akustischen Klängen, sondern auch bei Synthesizer-Sounds und elektronischen Voices wirksam eingesetzt werden. Die XA-Funktionen eröffnen ein enormes Potential zur Realisierung authentischen Klangs, ausdrucksvollen Spiels und Entwicklung neuer Stile und Spielweisen.

Zur Erstellung von Klängen wie den oben beschriebenen mittels Expanded Articulation lesen Sie auf Seite 113.

## Elemente und Drum Keys (Schlagzeug-„Tasten“)

Elemente und Drum Keys sind die kleinsten „Bausteine“ im MOTIF XS, aus denen eine Voice besteht; es kann auch nur ein Element oder ein Drum Key zur Erstellung einer Voice verwendet werden. Diese kleinen Klangeinheiten können mit einer Vielzahl traditioneller Synthesizer-Parameter erstellt, verfeinert und bearbeitet werden, z. B. Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und LFO (wie unten abgebildet).



## Oszillator

Dieses Modul gibt die Wellenform aus, durch die die Grundtonhöhe bestimmt wird. Die Wellenform (bzw. das Grundmaterial für den Klang) können Sie jedem Element einer Normal Voice oder jedem „Key“ einer Drum Voice zuweisen. Bei den Normal-Voices können Sie die „Note Range“ jedes Elements (den Notenbereich bzw. Tastenbereich auf der Tastatur, in dem das Element klingen soll) und die „Velocity Response“ (Anschlagsstärkenbereich, der Bereich der Velocity-Werte, für den dieses Element klingen soll) einstellen. Zusätzlich können Sie noch die folgenden XA-Parameter für dieses Modul einstellen.

Oszillator-Parameter werden auf der Seite Oscillator eingestellt (Seiten 112 und 129).

## Pitch (Tonhöhe)

Dieses Modul steuert die Tonhöhe des vom Oszillator ausgegebenen Signals (der Wave bzw. Wellenform). Bei einer Normal Voice können Sie die Elemente einzeln gegeneinander verstimmen, die Tonhöhenskalisierung (Pitch Scaling) anwenden usw. Mit Hilfe des PEG (Pitch Envelope Generator – Pitch-Hüllkurvengenerator) können Sie auch einen zeitlichen Verlauf der Tonhöhenänderung steuern. Pitch-Parameter werden in einem der Displays Pitch (Seite 114) und Pitch EG (Seite 115) im Voice-Edit-Modus eingestellt. Beachten Sie, dass Pitch-Parameter einer Drum Voice im Oscillator-Display eingestellt werden können.

## Filter

Dieses Modul modifiziert den Klang nach der Pitch-Bearbeitung, indem das Ausgangssignal auf einen bestimmten Frequenzbereich des Klangs begrenzt wird. Durch Einstellen des FEG (Filter-Hüllkurvengenerator) können Sie zusätzlich festlegen, wie sich die Grenzfrequenz (Cutoff) des Filters im Zeitverlauf ändert. Filter-Parameter werden in den Displays Filter (Seiten 117 und 131), Filter EG (Seite 119) und Filter Scale (Seite 121) im Voice-Edit-Modus eingestellt.



## Amplitude (Pegel, Lautstärke)

Dieses Modul regelt den Ausgangspegel (die Amplitude oder Lautstärke) des vom Filter-Block ausgegebenen Klangs. Die Signale werden dann an die Effekteinheit gesendet. Mit Hilfe der Einstellungen des AEG (Amplitude Envelope Generator – Amplituden-Hüllkurvengenerator) können Sie auch den zeitlichen Verlauf der Lautstärkeänderung einstellen.

Amplitude-Parameter werden in den Displays Amplitude (Seiten 122 und 131), Amplitude EG (Seite 123) und Amplitude Scale (Seite 124) im Voice-Edit-Modus eingestellt.

## LFO (Low Frequency Oscillator)

Wie der Name sagt, erzeugt der LFO Wellenformen mit einer niedrigen Frequenz. Mit diesen Wellenformen können Sie die Tonhöhe, das Filter oder die Amplitude jedes Elements variieren, um Effekte wie Vibrato, Wah und Tremolo zu erzeugen. Der LFO kann für jedes Element einzeln oder für alle Elemente global eingestellt werden. LFO-Parameter werden in den Displays Common LFO (Seite 105) und Element LFO (Seite 125) im Voice-Edit-Modus eingestellt.

### Speicherstruktur der Voices

#### Normal Voice

Preset-Banken 1–8	1024 Normal Voices (128 Voices für jede Bank)
GM-Bank	128 Voices
User-Banken 1–3	384 Normal Voices (128 Voices für jede Bank) (In der Grundeinstellung aus Preset-Voices zusammengestellt)

#### Drum Voice

Preset-Drum-Bank	32 Voices
GM-Drum-Bank	1 Voice
User-Drum-Bank	64 Voices (In der Grundeinstellung aus Preset-Voices zusammengestellt)

## Klangerzeuger-Block im Performance-Modus

### Part-Struktur im Performance-Modus

In diesem Modus empfängt der Klangerzeuger MIDI-Daten über einen einzigen Kanal. Diese Situation wird auch als „monotimbrale“ Klangerzeugung bezeichnet. In diesem Modus können Sie auf der Tastatur eine „Performance“ spielen, in welcher mehrere Voices oder Parts überlagert oder anderweitig kombiniert sind.

Denken Sie daran, dass Song-Daten eines externen Sequenzers, die aus mehreren MIDI-Kanälen bestehen, in diesem Modus nicht einwandfrei wiedergegeben werden können. Wenn Sie dieses Instrument über einen externen MIDI-Sequencer oder Computer wiedergeben, achten Sie darauf, den Song- oder Pattern-Modus zu verwenden.

## Performance

Ein Programm, in dem mehrere Voices (Parts) über- oder nebeneinander kombiniert werden, bezeichnet man als „Performance“. Jede Performance kann aus bis zu vier verschiedenen Parts oder Voices bestehen. Jede Performance wird erstellt, indem bestimmte Parameter einzelner Parts sowie gemeinsame Parameter aller Parts bearbeitet werden.

### Speicherstruktur der Performances

Es stehen drei User-Banken zur Verfügung. Jede Bank enthält 128 Performances. Dementsprechend stehen insgesamt 384 User-Performances zur Verfügung. Diese 384 Performances sind vorprogrammiert und können im Performance-Modus geändert werden.

## Klangerzeuger-Block im Song-/Pattern-Modus

### Part-Struktur des Klangerzeugungs-Blocks im Song- bzw. Pattern-Modus

In diesen Modi stehen viele Parts zur Verfügung; für jeden können verschiedene Voices und verschiedene Melodien oder Phrasen gespielt bzw. abgespielt werden. Da in diesen Modi der MIDI-Kanal für jeden Part des Klangerzeuger-Blocks eingestellt werden kann, können Sie zur Wiedergabe der Klangs sowohl einen externen MIDI-Sequencer als auch den Sequencer-Block des Instruments verwenden. Die Sequenzdaten der einzelnen Spuren steuern dabei die entsprechenden Parts (mit derselben MIDI-Kanalzuweisung) im Klangerzeuger-Block.

## Mixing

Ein Programm, in dem den Parts im Song- und Pattern-Modus mehrere Voices zugewiesen werden, um ein multitimbrales Spiel zu erreichen, bezeichnet man als „Mixing“. Jedes Mixing kann aus bis zu 16 Parts bestehen. Jedes Mixing wird im Mixing-Modus (Seite 233) erstellt, indem Parameter einzelner Parts sowie gemeinsame Parameter aller Parts bearbeitet werden.

### Speicherstruktur der Mixings

Für jeden Song und jedes Pattern steht ein Mixing-Programm zur Verfügung.

Bei Auswahl eines anderen Songs/Patterns wird das andere Mixing-Programm aufgerufen.

#### Song-Modus

64 Mixing-Einstellungen (ein Mixing für jeden Song)

#### Pattern-Modus

64 Mixing-Einstellungen (ein Mixing für jedes Pattern)



**Maximale Polyphonie**

Die maximale Polyphonie ist die Höchstzahl von Noten, die vom internen Klangerzeuger des Instruments gleichzeitig wiedergegeben werden kann. Die maximale Polyphonie dieses Synthesizers ist 128. Wenn die interne Klangerzeugung mehr Noten empfängt, als gespielt werden können, werden die vorher gespielten Noten ausgeschaltet. Denken Sie daran, dass dies bei Voices ohne Decay (Ausklängen) besonders auffallen kann. Weiterhin gilt, dass die maximale Polyphonie sich nicht nach der Anzahl der Voices, sondern der Anzahl der verwendeten Voice-Elemente richtet. Wenn Normal-Voices mit bis zu acht Elementen verwendet werden, kann die Höchstzahl der Noten, die gleichzeitig wiedergegeben werden können, kleiner als 128 sein.

## Sampling-Block

Im Sampling-Block können Sie Ihre selbst aufgenommenen Klänge – Ihre Stimme, ein Instrument, Rhythmen, spezielle Soundeffekte usw. – in diesen Synthesizer aufnehmen (sampeln) und dann wie die anderen Voices spielen bzw. abspielen. Die Klänge – die Audiodaten – werden am A/D-Eingang und mLAN-Anschluss zugeführt (MOTIF XS 8, oder MOTIF XS 6/7 bei installierter mLAN16E2) in einer Qualität von bis zu 16 Bit und 44,1 kHz aufgenommen.

Bedenken Sie, dass die im Sampling-Betrieb erzeugten Daten davon abhängen, von welchem Modus aus Sie den Sampling-Modus aufgerufen hatten: Voice-/Performance-Modus oder Song-/Pattern-Modus. Siehe entsprechend Seiten 161 und 242.

## Audio-Input-Block (Audioeingabe)

In diesem Block erfolgt die Eingabe von Audiosignalen vom A/D-Eingang (A/D Input) und dem mLAN-Anschluss (MOTIF XS 8, und MOTIF XS 6/7 bei optional installierter mLAN16E2). Für das Audiosignal können verschiedene Parameter wie Lautstärke, Pan und Effekt eingestellt werden, und der Klang wird zusammen mit den anderen Voices ausgegeben. Der Insert-Effekt sowie die Systemeffekte können auf das an der A/D-INPUT-Buchse empfangene Audiosignal angewendet werden.

Die Parameter für die Audioeingabe werden im folgenden Display eingestellt.

Mode (Modus)	Display	Seite
Voice-Modus	[F4] Voice-Audio-Display im Utility-Modus	265
Performance-Modus	[F4] Audio-In-Display im Performance-Edit-Modus	147
Song-/Pattern-Modus	[F4] Audio-In-Display im Mixing-Edit-Modus	234

Der Pegel des Audiosignals vom Anschluss A/D INPUT kann mit dem Drehregler Gain (Seite 18) an der Rückseite eingestellt werden.

## Sequencer-Block

Hier können Sie Songs und Patterns erstellen, indem Sie Ihre Performances (vom Controller-Block) als MIDI-Daten aufzeichnen und bearbeiten und sie dann mit dem Klangerzeuger-Block wiedergeben.

### Sequencer-Block im Song-Modus

**Was ist ein Song?**

Ein Song (Seite 33) besteht aus den MIDI-Sequenzdaten auf verschiedenen Spuren, die durch Aufnahme Ihres Spiels auf der Tastatur erstellt wurden. Ein Song dieses Synthesizers ist praktisch mit einem Song eines MIDI-Sequenzers identisch, wobei die Wiedergabe am Ende der aufgezeichneten Daten automatisch anhält.

**Organisation der Song-Spuren**

Ein Song besteht aus 16 getrennten Spuren, einer Scene-Spur und einer Tempospur.

**Sequenzspuren 1–16**

Nehmen Sie Ihr Spiel auf der Tastatur mittels Echtzeitaufnahme (Realtime Recording; Seite 186) auf, und bearbeiten Sie diese Daten im Song-Edit-Modus (Seite 192).



## Scene-Spur

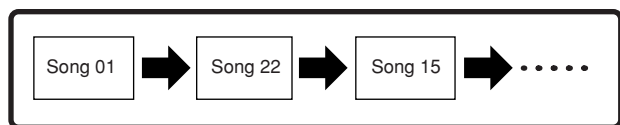
Auf dieser Spur können Sie Szenenwechsel aufnehmen, z. B. den Status von Stumm- und Soloschaltungen. Diese können im Song-Play-Display (Seite 178) eingestellt und während der Song-Wiedergabe abgespielt werden. Während der Song-Wiedergabe ändern sich die Stumm- und Soloschaltungen der Spuren automatisch entsprechend der Einstellungen, die Sie auf der Scene-Spur aufgenommen hatten. Sie können diese Spur mittels Echtzeitaufnahme (Realtime Recording; Seite 186) aufnehmen und die Daten im Song-Edit-Modus (Seite 192) bearbeiten.

## Tempospur

Auf dieser Spur können Sie Tempowechsel aufnehmen. Während der Song-Wiedergabe ändert sich das Tempo automatisch entsprechend der Einstellungen, die Sie auf der Tempospur aufgenommen hatten. Sie können diese Spur mittels Echtzeitaufnahme (Realtime Recording; Seite 186) aufnehmen und die Daten im Song-Edit-Modus (Seite 192) bearbeiten.

## Song Chain (Song-Kette)

Mit dieser Funktion können Sie Songs in einer Kette (Chain) hintereinander anordnen, um sie automatisch der Reihe nach abzuspielen. Anweisungen zu dieser Funktion finden Sie auf Seite 185.



## Sequencer-Block im Pattern-Modus

### Was ist ein Pattern?

Beim MOTIF XS bezieht sich der Ausdruck „Pattern“ auf eine relativ kurze Musik- oder Rhythmusphrase (1 bis 256 Takte), die zur Schleifenwiedergabe verwendet wird. Wenn Sie also ein Pattern gestartet haben, wird dieses fortgesetzt im Kreis wiederholt, bis Sie die Taste [■] (Stopp) drücken.

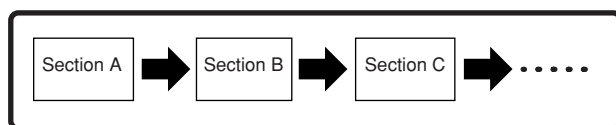
### Section

Patterns sind mehr als nur eine Phrase – sie enthalten 16 Variationen, genannt „Sections“ (Abschnitte). Diese Sections können während der Wiedergabe umgeschaltet werden und dienen als Rhythmus-/Begleitvariationen für die verschiedenen Teile eines Songs. Sie können zum Beispiel eine Section für die Strophe verwenden, eine weitere für den Refrain und eine dritte für die Bridge (Übergang). Bestimmte Pattern-Einstellungen wie Tempo und Mixing ändern sich beim Umschalten der Sections nicht, wodurch das Feeling und der Grundrhythmus über alle Wechsel erhalten bleibt.

Anweisungen zum Auswählen von Patterns und Sections finden Sie auf Seite 208.

## Pattern Chain (Pattern-Kette)

Mit Hilfe einer Pattern Chain können Sie verschiedene Sections (innerhalb eines Patterns) zu einer „Kette“ (Chain) aneinander reihen, um einen kompletten Song aufzubauen. Sie können mit einer Pattern Chain erreichen, dass der MOTIF XS automatisch die Sections umschaltet, bevor Sie die Pattern-Wiedergabe mit den Section-Wechseln im Pattern-Chain-Display aufnehmen. Sie können diese Methode auch anwenden, wenn Sie Songs auf Grundlage eines bestimmten Patterns erstellen möchten, da die Pattern Chains im Pattern-Chain-Edit-Modus (Seite 215) in einen Song umgewandelt werden können. Es kann eine Pattern Chain für jedes Pattern angelegt werden.



## Phrase

Dies sind die grundlegenden MIDI-Sequenzdaten in einer Spur und gleichzeitig die kleinste Einheit, die bei der Erzeugung eines Patterns verwendet wird. Eine „Phrase“ ist eine kurze Musik-/Rhythmuspassage für ein einzelnes Instrument, beispielsweise ein Rhythmus-Pattern für den Rhythmus-Part, eine Basslinie für den Bass-Part oder eine Akkordbegleitung des Gitarren-Parts. Dieses Synthesizer besitzt Speicherplatz für bis zu 256 Ihrer eigenen User-Phrasen.

**HINWEIS** Das MOTIF XS enthält keine Preset-Phrasen.

## Struktur der Pattern-Spuren

Ein Pattern besteht (genau wie ein Song) aus 16 getrennten Spuren, einer Scene-Spur und einer Tempospur. Siehe Seite 59.

## Pattern-Spuren und Phrasen

Ein Pattern besteht aus 16 Spuren, denen eine Phrase zugewiesen werden kann. Im Pattern-Modus können MIDI-Daten nicht direkt auf jeder Spur aufgenommen werden. Die Aufnahme erfolgt in einer leeren User-Phrase. Diese neu angelegte User Phrase wird automatisch dem Aufnahme-Track zugeordnet.

Spur 1	Phrase 001	← Phrase 001	MIDI-Daten
Spur 2	Phrase 002	← Phrase 002	MIDI-Daten
:	:	← Phrase 003	MIDI-Daten
Spur 16	Phrase 003	:	:

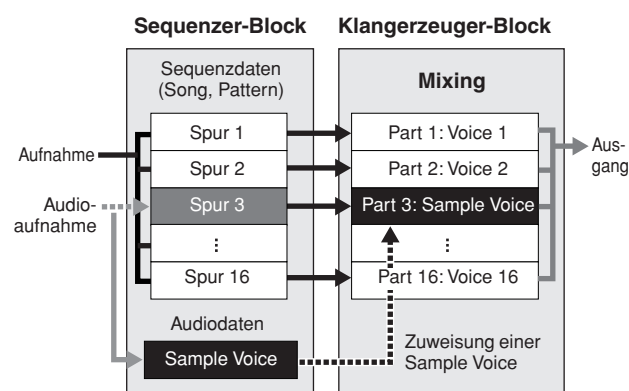


## Sequencer-Block; zugeordnet sowohl dem Song als auch dem Pattern

### MIDI-Spuren und Audiospuren

Je nach Aufnahmemethode sind die Song- bzw. Pattern-Spuren (1–16) dieses Synthesizers in zwei Gruppen eingeteilt: MIDI-Spuren und Audiospuren.

MIDI-Spuren erstellen Sie, indem Sie im Song-Record-Modus oder im Pattern-Record-Modus Ihr Spiel auf der Tastatur aufnehmen. MIDI-Sequenzdaten werden auf der MIDI-Spur aufgenommen, und die Normal Voice oder Drum Voice wird dem Mixing-Part dieser Spur zugewiesen. Audiospuren werden erzeugt, indem im Sampling-Record-Modus ein Audiosignal von externen Geräten oder einem an der Buchse A/D Input angeschlossenen Mikrophon aufgezeichnet (gesampelt) wird. Audiodaten werden dabei nicht direkt auf einer Spur aufgezeichnet, sondern im Sampling-Betrieb. Das aufgenommene Audiosignal wird als Sample Voice in einem Song/Pattern gespeichert. Die gespeicherte Sample Voice wird automatisch dem Mixing Part der entsprechenden Spur zugewiesen, und das MIDI-Event zur Auslösung dieser Sample Voice wird in der gleichen Spur aufgezeichnet. Während der Wiedergabe startet das MIDI-Event der Spur die Sample Voice. Im Ergebnis funktioniert die Spur als Audiospur.

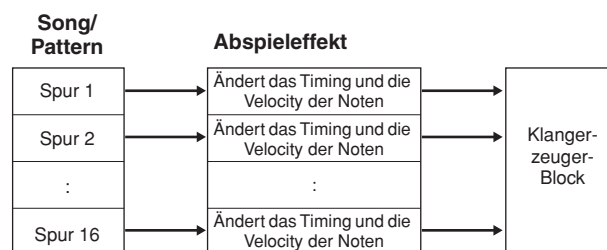


Audiodaten werden als Sample Voice aufgenommen, die einem Song/Pattern zugewiesen werden kann, und Note-On/Off-Events für die Wiedergabe des Audiosignals werden auf Spur 3 aufgezeichnet.

- MIDI-Daten
- Audiodaten
- .... MIDI-Daten zur Auslösung der Sample Voice

### Abspieleffekte (Play Effect; Play FX)

Mit den Abspieleffekten (Play Effects) können Sie das rhythmische „Feeling“ der Pattern-Wiedergabe ändern, indem das Timing und die Velocity der Noten vorübergehend, und nur bei der Wiedergabe, geändert werden; die ursprünglich aufgenommenen Daten bleiben dabei erhalten. Diese Funktion kann im Display Play FX des Song-Play-Modus' und des Pattern-Play-Modus' eingestellt werden. Siehe entsprechend auf Seiten 183 und 211. Wenn Sie eine passende Einstellung gefunden haben, können Sie diese auf die ursprünglichen MIDI-Daten anwenden, indem Sie den zugehörigen Song-Job (Seite 195) oder Pattern-Job (Seite 222) ausführen.



## Sequencer-Block; angewendet auf den Performance-Modus

### Tastaturspiel aufnehmen

Im Performance-Modus können Sie Ihr eigenes Spiel auf der Tastatur im Song oder Pattern aufnehmen. Sie können Regler- und Controller-Bewegungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufnehmen. (Nicht aufnehmbare Reglerbewegungen sind Sustain-Pegel, EQ-Einstellungen, Arpeggio-Einstellungen und Pan-/Reverb-Send-/Chorus-Send-Einstellungen der Multi-Part-Steuerung.) Die Arpeggio-Wiedergabe der Parts 1–4 der Performance werden entsprechend auf den Spuren 1–4 des Songs/Patterns aufgenommen. Ihr Tastaturspiel und Controller-/Reglerbewegungen (gemeinsam für die Parts 1–4) werden getrennt auf den Spuren 1–4 aufgenommen.

**HINWEIS** Anweisungen zur Aufnahme Ihres Spiels finden Sie auf Seite 140.



# Arpeggio-Block

Mit den Funktionen dieses Blocks können Sie automatisch Musik- und Rhythmusphrasen mit der aktuellen Voice starten, indem Sie einfach eine oder mehrere Tasten anschlagen. Die Arpeggio-Sequenz verändert sich auch entsprechend den Tönen oder Akkorden, die Sie spielen, so dass Sie eine Vielzahl anregender Phrasen und Ideen erhalten – beim Komponieren wie auch beim Spielen.

Es können auch im Song- und Pattern-Modus vier Arpeggio-Typen gleichzeitig wiedergegeben werden.

## Arpeggio-Kategorie

Wie im Folgenden aufgelistet sind die Arpeggio-Typen (neben „NoAsg“; keine Zuordnung) in 17 Kategorien unterteilt.

### Kategorielliste

ApKb	Flügel/Klavier & Keyboard
Organ	Orgel
GtPl	Gitarre / Zupfinstrumente
GtMG	Gitarre für „Mega Voice“
Bass	Bass
BaMG	Bass für „Mega Voice“
Strng	Streicher
Brass	Bläser
RdPp	Rohrblatt-/Pfeifeninstrumente
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad & Musikeffekte
CPrc	Chromatische Percussion
DrPc	Schlagzeug / Percussion
Seq	Synth-Sequenz
Chord	Akkordsequenz
Hybrd	Gemischte Sequenzen
Cntr	Controller-Sequenzen
NoAsg	Keine Zuweisung

**HINWEIS** Die Kategorien namens „GtMG“ und „BaMG“ enthalten Arpeggio-Typen, die für den Einsatz mit Mega Voices geeignet sind.

### Mega Voices und Mega-Voice-Arpeggios

Normal Voices verwenden Velocity Switching (Umschaltung per Anschlagsstärke), um zu erreichen, dass sich Klangeigenschaften und/oder die Lautstärke einer Voice je nach Anschlagsstärke verändern. Dadurch reagieren diese Voices auf natürliche Weise. Mega Voices besitzen eine sehr komplexe Struktur mit vielen verschiedenen Ebenen, und eignen sich daher nicht für manuelles Spiel. Mega Voices wurden speziell für die Wiedergabe mit Mega-Voice-Arpeggios konzipiert, wodurch unglaublich realistische Ergebnisse erzielt werden. Sie sollten die Mega Voices immer zusammen mit den Mega-Voice-Arpeggios verwenden (die in den Kategorien „GtMG“ und „BaMG“ zu finden sind). Siehe Voice mit ARP-Parameter auf Seite 189 für Näheres.

## Arpeggio Sub Category (A.-Unterkategorie)

Wie unten aufgelistet sind die Arpeggio-Typen in Unterkategorien eingeteilt. Da die folgenden Unterkategorien nach Musikrichtung aufgeführt sind, lässt sich die passende Unterkategorie für den gewünschten Musikstil leicht auffinden.

### Liste der Unterkategorien (Sub Category)

Rock	Rock	Z.Pad	Zonen-Velocity für Pad*
R&B	Rhythm & Blues	Filtr	Filter
Elect	Elektro	Exprs	Expression (Ausdruck)
Jazz	Jazz	Pan	Panorama
World	Welt	Mod	Modulation
Genrl	General (Allgemein)	Pbend	Pitch Bend (Tonhöhenbeugung)
Comb	Kombination	Asign	Assign 1/2 (zuw. Contr.)
Zone	Zonen-Velocity*	NoAsg	Keine Zuweisung

**HINWEIS** Arpeggio-Typen der Unterkategorien, die mit einem Sternchen (\*) markiert sind, enthalten einige Velocity-Bereiche, denen jeweils verschiedene Phrasen zugeordnet sind. Wenn eine dieser Kategorien im Voice-Modus ausgewählt wird, ist es ratsam, den Velocity-Limit-Parameter jedes Elements auf den gleichen Bereich wie die folgenden einzustellen.

Velocity-Bereiche der einzelnen Arpeggio-Typen

2Z\_\*\*\*\*: 1 – 90, 91 – 127

4Z\_\*\*\*\*: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

8Z\_\*\*\*\*: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127

PadL\_\*\*\*\*: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH\_\*\*\*\*: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

## Name der Arpeggio-Typen

Die Arpeggio-Typen sind entsprechend gewisser Regeln und Abkürzungen benannt. Sobald Sie diese Regeln verstanden haben, wird es Ihnen leicht fallen, die Arpeggio-Typen zu durchsuchen und den gewünschten Typ zu finden.

### Arpeggio-Typ mit „\_ES“ am Ende des Namens (Beispiel: HipHop1\_ES)

Diese Arpeggio-Typen verwenden die gleiche Mehrspur-Arpeggio-Architektur wie der Motif ES. Diese ES-Arpeggios weisen folgende Vorzüge auf:

- Mit diesen Arpeggios können Sie mit einer einzigen, auslösenden Note komplexe Notenfolgen und Akkorde erzeugen.
  - Das Arpeggio folgt dicht den auf der Tastatur gespielten Noten (nur in dem Bereich, der dem Arpeggio zugewiesen ist) und erlaubt so recht gute harmonische Freiheit und die Möglichkeit, mit Arpeggios zu „solieren“.
- Näheres siehe Seite 64.



## Arpeggio-Typ mit „XS“ am Ende des Namens (Beispiel: Rock1\_XS)

Diese Arpeggien verwenden eine neu entwickelte Technik der Akkorderkennung, die festlegt, welche Noten vom Arpeggio gespielt werden sollten. Diese XS-Arpeggien weisen folgende Vorzüge auf:

- Die Arpeggien reagieren nur auf einen beliebig festlegbaren Tastaturbereich, dem ein XS-Arpeggio zugewiesen wurde. Andere Tastaturbereiche beeinflussen die Akkorderkennung nicht. Dies erlaubt ein sehr natürliches Spiel auf der gesamten Tastatur, während Bass- und Begleit-Parts vom Arpeggio erzeugt werden.
- Das Arpeggio spielt immer harmonisch korrekte Parts. Dies ist besonders nützlich für Parts für die Bass- und Akkordbegleitung.

Näheres finden Sie auf Seite 64.

**HINWEIS** Die Kombination dieser beiden Arpeggio-Typen (namens „\*\_ES“ und „\*\_XS“) in Performances erlaubt unerhörte Möglichkeiten der Interaktion und kreative Freiheit bei der Erstellung von Songs und Patterns.

## Arpeggio-Typ mit normalem Namen (Beispiel: UpOct1)

Zusätzlich zu den obigen Typen gibt es weitere drei Wiedergabearten: die Arpeggios, die für Normal Voices erzeugt wurden und nur mit den gespielten Noten und deren Oktavnuten gespielt werden (Seite 64), die Arpeggios, die für Drum Voices erzeugt wurden (Seite 65), und Arpeggios, die hauptsächlich Nicht-Noten-Events enthalten (Seite 65).

## Gebrauch der Arpeggio-Typenliste

Die Liste der Arpeggio-Typen in der separaten Datenliste 2 (PDF) enthält die folgenden Spalten:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

**HINWEIS** Bedenken Sie, dass diese Liste nur Illustrationszwecken dient. Eine vollständige Liste der verfügbaren Arpeggio-Typen finden Sie in der Datenliste 2.

### 1 Kategorie

Zeigt eine Arpeggio-Kategorie an.

### 2 Unterkategorie

Zeigt eine Arpeggio-Unterkategorie an.

### 3 ARP No. (Arpeggio-Nummer)

### 4 ARP Name

Zeigt den Arpeggio-Namen an.

### 5 Taktmaß

Zeigt das Taktmaß des Arpeggios an.

### 6 Länge

Zeigt die Länge (Taktanzahl) des Arpeggio-Typs an. Wenn der Loop-Parameter<sup>\*1</sup> auf „off“ gestellt ist, läuft das Arpeggio entsprechend dieser Länge und stoppt.

### 7 Originaltempo

Zeigt den zugehörigen Tempowert des Arpeggio-Typs an. Beachten Sie, dass dieses Tempo nicht automatisch bei Auswahl eines Arpeggio-Typs eingestellt wird.

### 8 Accent

Der Kreis zeigt an, dass das Arpeggio die Accent-Phrase-Funktion (Seite 64) verwendet.

### 9 Random SFX (zufällige Effektklänge)

Der Kreis zeigt an, dass das Arpeggio die SFX-Funktion (Seite 64) verwendet.

### 10 Voice-Typ

Zeigt den zugehörigen Voice-Typ des Arpeggio-Typs an. Wenn der Parameter Voice With Arpeggio<sup>\*2</sup> im Song-/Pattern-Record-Modus auf „on“ gestellt ist, wird automatisch eine Voice diesen Typs ausgewählt.

<sup>\*1</sup> Der Loop-Parameter wird im Display Arpeggio Other in einem der Modi Voice Common Edit (Seite 102), Performance Part Edit (Seite 156) und Mixing Part Edit (Seite 235) eingestellt.

<sup>\*2</sup> Der Parameter Voice with Arpeggio wird im Display Arpeggio (Seite 189) im Song-/Pattern-Record-Modus eingestellt.

## Arpeggio-Parameter

Es gibt verschiedene Methoden zum Triggern (Auslösen) und Stoppen der Arpeggio-Wiedergabe. Zusätzlich können Sie einstellen, ob SFX-Sounds und spezielle Accent-Phrasen zusammen mit den normalen Sequenzdaten gestartet werden sollen. Dieser Abschnitt beschreibt die Arpeggio-Parameter, die im den Modi Voice, Performance und Mixing eingestellt werden können.

### Ein- und Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe

Folgende drei Einstellungen zum Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe sind verfügbar.

Für Arpeggio-Wiedergabe nur bei gehaltener Taste:	Stellen Sie den Hold-Parameter auf „off“ und den Trigger-Modus auf „gate“.
Für Fortsetzung der Arpeggio-Wiedergabe auch bei losgelassener Taste:	Stellen Sie den Hold-Parameter auf „on“.
Für Ein-/Ausschalten der Arpeggio-Wiedergabe bei jedem Tastenanschlag:	Stellen Sie den Trigger-Modus auf „toggle“. Der Hold-Parameter kann dabei auf „on“ oder „off“ stehen.

**HINWEIS** Die Displays mit den Parametern Hold und Trigger finden Sie im weiter unten beschriebenen Abschnitt „Displays mit Arpeggio-Einstellungen“.

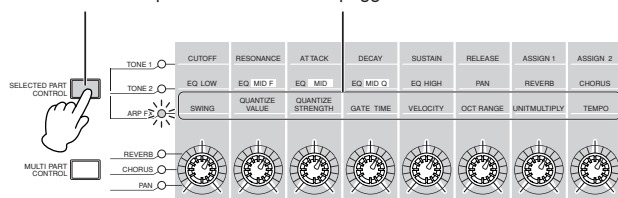


## Steuern der Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern

Wenn die Kontrolllampe ARP FX eingeschaltet wird, indem die Taste [SELECTED PART CONTROL] einige Male gedrückt wird, können Sie die Arpeggio-Wiedergabe mit den Drehreglern auf dem Bedienfeld steuern. Probieren Sie es aus und hören Sie auf die Änderungen im Klang. Näheres siehe Seite 90.

Drücken Sie diese Taste mehrmals, bis die Kontrolllampe leuchtet.

Mittels der Drehregler gesteuerte Arpeggio-Funktionen



## Accent Phrase (Betonungsphrase)

Accent-Phrasen bestehen aus Sequenzdaten, die in einige Arpeggio-Typen integriert sind, und nur erklingen, wenn Sie Noten mit einer höheren Velocity spielen als dem Wert, der im Parameter Accent Velocity Threshold angegeben ist. Wenn es Ihnen schwerfällt, mit der für die Auslösung der Accent-Phrase nötigen Velocity zu spielen, stellen Sie den Parameter Accent Velocity Threshold auf einen niedrigeren Wert.

**HINWEIS** Die Displays mit dem Parameter Accent Velocity Threshold finden Sie im weiter unten beschriebenen Abschnitt „Displays mit Arpeggio-Einstellungen“.

**HINWEIS** Näheres zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion nutzen, finden Sie in der Liste der Arpeggio-Typen in der Datenliste 2 (PDF-Dokumentation), die Ihnen in der Yamaha Manual Library online zur Verfügung steht.

## Random SFX (zufällige Effektklänge)

Einige Arpeggio-Typen besitzen eine Random-SFX-Funktion, die spezielle Sounds auslöst (sz. B. Bundgeräusche einer Gitarre), wenn die Note losgelassen wird. Die folgenden Parameter sind verfügbar, um die Random-SFX-Funktion zu beeinflussen.

Zum Ein-/Ausschalten von Random SFX:	Random SFX
Zum Einstellen der Lautstärke des SFX-Klanges:	Random SFX Velocity Offset
Um festzulegen, ob die Lautstärke des SFX-Sounds durch die Velocity gesteuert wird:	Random SFX Key On Control

**HINWEIS** Die Displays mit den Parametern Random SFX, Random SFX Velocity Offset und Random SFX Key On Control finden Sie im weiter unten beschriebenen Abschnitt „Displays mit Arpeggio-Einstellungen“.

**HINWEIS** Näheres zu den Arpeggio-Typen, die diese Funktion nutzen, finden Sie in der Liste der Arpeggio-Typen in der Datenliste 2 (PDF-Dokumentation), die Ihnen in der Yamaha Manual Library online zur Verfügung steht.

## Displays mit Arpeggio-Einstellungen

Modus	Display	Seite
Voice-Modus	Display Arpeggio Main im Voice-Common-Edit-Modus	101
	Display Arpeggio Other im Voice-Common-Edit-Modus	102
Performance-Modus	Display Arpeggio Main im Performance-Part-Edit-Modus	154
	Display Arpeggio Other im Performance-Part-Edit-Modus	156
Song-Modus/Pattern-Modus (für Wiedergabe)	Display Arpeggio Main im Mixing-Part-Edit-Modus	235
	Display Arpeggio Other im Mixing-Part-Edit-Modus	235
Song-Record-Modus	Display Arpeggio im Song-Record-Modus	189
Pattern-Record-Modus	Display Arpeggio im Pattern-Record-Modus	

## Arten der Arpeggio-Wiedergabe

Die Arpeggio-Wiedergabe bietet vier Wiedergabearten, wie unten beschrieben.

### Arpeggio-Typen für Normal Voices

Arpeggio-Typen, die für Normal-Voices konzipiert sind (und einer der Kategorien außer DrPC und Cntr angehören), bieten folgende drei Wiedergabearten.

### Wiedergabe nur der gespielten Noten

Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.

### Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespielten Noten

Diese Arpeggio-Typen verfügen über mehrere Sequenzen, von denen jeweils eine für einen bestimmten Akkordtyp geeignet ist. Auch wenn Sie nur eine Note anschlagen, wird das Arpeggio mit der programmierten Sequenz wiedergegeben. Das heißt, dass möglicherweise andere Noten erklingen als diejenigen, die Sie anschlagen. Anschlagen einer weiteren Taste triggert die transponierte Sequenz so, dass die gehaltene Note als Grundton interpretiert wird. Anschlagen weiterer zusätzlich zu den gehaltenen Noten ändert die Sequenz entsprechend. Ein Arpeggio mit einem solchen Wiedergabetyp trägt „\_ES“ am Ende des Namens.

### Wiedergabe einer programmierten Sequenz je nach gespieltem Akkordtyp

Diese Arpeggio-Typen, die für den Gebrauch mit Normal Voices gedacht sind, werden entsprechend dem erkannten Akkordtyp der angeschlagenen Tasten wiedergegeben. Ein Arpeggio mit einem solchen Wiedergabetyp trägt „\_XS“ am Ende des Namens.

**HINWEIS** Wenn der Parameter Key Mode auf „sort“ oder „sort+direct“ gestellt ist, wird die gleiche Sequenz abgespielt, egal in welcher Reihenfolge Sie die Tasten anschlagen. Wenn der Parameter Key Mode auf „thru“ oder „thru+direct“ gestellt ist, wird eine andere Sequenz abgespielt, je nachdem, in welcher Reihenfolge Sie die Tasten anschlagen.



**HINWEIS** Da diese Wiedergabearten für Normal-Voices programmiert sind, führt ihre Verwendung mit Drum-Voices möglicherweise zu musikalisch nicht brauchbaren Klängen.

## Arpeggio-Typen für Drum-Voices (Kategorie: DrPc)

Diese Arpeggio-Typen sind speziell für Drum-Voices konzipiert. Sie haben sofortigen Zugriff auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns. Drei verschiedene Wiedergabearten stehen zur Verfügung:

### Wiedergabe eines Drum-Patterns

Durch Anschlagen von beliebigen Tasten wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst.

### Wiedergabe eines Drum-Patterns plus zusätzlich gespielter Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)

Durch Anschlagen einer beliebigen Note wird dasselbe Rhythmus-Pattern ausgelöst. Wenn zu der gehaltenen Note noch weitere hinzugefügt werden, werden für das Drum-Pattern zusätzliche Klänge (zugewiesene Schlaginstrumente) erzeugt.

### Wiedergabe nur der gespielten Noten (zugewiesene Schlaginstrumente)

Durch Anschlagen einer oder mehrerer Noten wird ein Rhythmus-Pattern ausgelöst, das nur die gespielten Noten verwendet (zugewiesene Schlaginstrumente). Das ausgelöste Rhythmus-Pattern ändert sich je nachdem, in welcher Reihenfolge die Noten gespielt werden, auch wenn Sie dieselben Noten spielen. Dadurch können Sie, wenn Key Mode auf „thru“ oder „thru+direct“ steht, auf unterschiedliche Rhythmus-Patterns mit denselben Instrumenten zugreifen, indem Sie einfach die Reihenfolge der von Ihnen gespielten Noten verändern.

**HINWEIS** Die drei vorstehenden Wiedergabearten werden nicht nach Kategorienamen oder Typnamen unterschieden. Sie müssen sie einfach ausprobieren und sich den Unterschied anhören.

**HINWEIS** Da diese Wiedergabearten für Drum-Voices programmiert sind, führt ihre Verwendung mit Normal-Voices möglicherweise zu musikalisch nicht brauchbaren Klängen.

## Arpeggio-Typen, die hauptsächlich Nicht-Noten-Daten enthalten (Kategorie: Cntr)

Diese Arpeggio-Typen sind hauptsächlich mit Controller- und Pitch-Bend-Daten programmiert. Sie werden nicht zum Spielen von bestimmten Noten verwendet, sondern um die Klangfarbe oder die Tonhöhe zu verändern. Manche Typen enthalten gar keine Notendaten. Wenn Sie einen Typ aus dieser Kategorie verwenden, stellen Sie den Key-Mode-Parameter im jeweiligen Modus auf „direct“, „thru+direct“ oder „sort+direct“.

**HINWEIS** Der Parameter Key Mode wird im Display Arpeggio Main in einem der Modi Voice Common Edit (Seite 101), Performance Part Edit (Seite 154) und Mixing Part Edit (Seite 235) eingestellt.

## Tipps für die Arpeggio-Wiedergabe

### Arpeggio-Wiedergabe im Voice-Play-Modus

Probieren Sie die Arpeggio-Wiedergabe aus, die der Preset-Voice zugewiesen ist.

**1 Stellen Sie im Voice-Play-Modus sicher, dass die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] leuchtet, und spielen Sie dann eine Taste, welche die Arpeggio-Wiedergabe auslöst.**

**2 Probieren Sie verschiedene Noten- und Akkorde aus, und hören Sie auf die Arpeggio-Wiedergabe.**

Die Arpeggio-Wiedergabe reagiert auf verschiedene Weise, je nach der Reihenfolge der angeschlagenen Tasten und je nach Arpeggio-Typ. Probieren Sie auch, die Noten hart anzuschlagen, und hören Sie auf die Accent-Phrase.

**3 Probieren Sie die verschiedenen Arpeggio-Typen aus, indem Sie die Tasten [SF1] bis [SF5] drücken.**

**HINWEIS** Wenn rechts von ARP1 – ARP5 das Achtelnoten-Symbol nicht erscheint (was bedeutet, dass der Arpeggio-Typ im entsprechenden Display ausgeschaltet ist), ändert sich der Arpeggio-Typ auch dann nicht, wenn Sie die entsprechende Taste [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 drücken.

**4 Nachdem Sie die Taste [SELECTED PART CONTROL] einige Male gedrückt haben (die Kontrolllampe ARP FX leuchtet), verwenden Sie die Drehregler, um die Arpeggio-Wiedergabe zu steuern.**

Nachdem Sie nun die der Preset-Voice zugewiesenen Arpeggio-Typen gehört haben, probieren Sie einige der anderen Arpeggio-Typen aus.

**5 Drücken Sie während der Arpeggio-Wiedergabe die [F4]-Taste, um das Arpeggio-Display aufzurufen, und wählen Sie einen Arpeggio-Typ.**

Für beste Ergebnisse sollten Sie eine Kategorie und eine Unterkategorie wählen, die Arpeggio-Typen enthält, die möglichst gut zu der gewählten Voice passen. Sobald Sie einen passenden Arpeggio-Typ gefunden haben, lassen Sie diesen in den Display-Einstellungen stehen und speichern Sie die Voice (s. u.).

**6 Speichern Sie die Arpeggio-Einstellungen als User-Voice.**

Genauere Anweisungen zum Speichern von Voices finden Sie auf Seite 97.



## Arpeggio-Wiedergabe/-Aufnahme im Performance-Modus

Rufen Sie einige Performances der User-Banks 1–3 auf, und spielen Sie einige der Arpeggios, die diesen Performances zugewiesen wurden. Im Performance-Modus ist jeder der vier Arpeggio-Typen einem von vier Parts zugewiesen. Das bedeutet, dass bis zu vier Arpeggio-Typen gleichzeitig abgespielt werden können. Wir werden nun die Performance spielen und dabei alle Möglichkeiten nutzen.

### 1 Stellen Sie sicher, dass die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] leuchtet, und spielen Sie dann eine Taste, welche die Arpeggio-Wiedergabe auslöst.

Die Schritte 2–4 sind mit denen unter „Arpeggio-Wiedergabe im Voice-Play-Modus“ identisch. Nachdem Sie nun die der Performance zugewiesenen Arpeggio-Typen gehört haben, probieren Sie einige der anderen Arpeggio-Typen aus.

### 5 Drücken Sie während der Arpeggio-Wiedergabe die [F4]-Taste, um das Arpeggio-Display aufzurufen, und wählen Sie je einen Arpeggio-Typ für jeden Part.

Für beste Ergebnisse sollten Sie eine Kategorie und eine Unterkategorie wählen, die Arpeggio-Typen enthält, die möglichst gut zu der Voice dieses Parts passen. Sobald Sie einen passenden Arpeggio-Typ gefunden haben, lassen Sie diesen in den Display-Einstellungen stehen und speichern Sie die Performance (s. u.).

### 6 Speichern Sie die Arpeggio-Einstellungen als User-Performance.

Genauere Anweisungen zum Speichern von Performances finden Sie auf Seite 142.

Im Performance-Record-Modus können Sie Ihr Tastaturspiel in einem Song oder Pattern aufnehmen. Bedenken Sie, dass jede Arpeggio-Wiedergabe, die Sie im Performance-Modus auslösen können, auch im Song oder Pattern aufgenommen werden kann. Näheres zur Performance-Aufnahme finden Sie auf Seite 140.

**HINWEIS** Die Daten der Arpeggio-Wiedergabe werden auf der Song- oder Pattern-Spur als MIDI-Sequenzdaten aufgenommen. Beachten Sie, dass nur das Anschlagen von Tasten die Arpeggio-Wiedergabe auslöst. Die Song- oder Pattern-Daten lösen die Arpeggio-Wiedergabe nicht aus.

## Arpeggio-Wiedergabe/-Aufnahme im Pattern-Modus

Arpeggios sind auch nützlich für die Erzeugung von Phrasen, die dann als Grundbausteine für die Erstellung von Patterns dienen. Erzeugen Sie nach Belieben User-Phrasen, und weisen Sie diese im Patch-Display (Seite 212) der gewünschten Spur zu. Dieser Abschnitt zeigt, wie Sie die Arpeggio-Wiedergabe auf einer Pattern-Spur aufnehmen können.

### 1 Wählen Sie einen Arpeggio-Typ im Arpeggio-Display (Seite 219) des Pattern-Record-Modus'.

Wenn der Parameter Arpeggio With Voice Switch auf „on“ gestellt ist, wird automatisch eine Voice für diesen Arpeggio-Typ ausgewählt.

### 2 Nehmen Sie die Wiedergabe des ausgewählten Arpeggio auf der Pattern-Spur auf.

Nehmen Sie verschiedene Arpeggios auf anderen Spuren auf, indem Sie Schritt 1–2 wiederholen. Gut ist es auch, der erzeugten Phrase im Pattern-Patch-Display (Seite 212) für zukünftigen Abruf einen Namen zu geben.

### 3 Erzeugen Sie Pattern-Daten, indem sie die erzeugten Phrasen der Section im Pattern-Patch-Display (Seite 212) zuweisen.

Erzeugen Sie zum Beispiel eine Section A für das Intro, eine Section B für die Strophe, eine Section C für den Refrain und eine Section D für den Schluss – fertig sind die Grundbausteine zum Aufbau eines eigenen Songs.

### 4 Erzeugen Sie Pattern-Chain-Daten, indem Sie die Wiedergabereihenfolge der Sections programmieren.

Mit Hilfe einer Pattern Chain können Sie verschiedene Patterns zu einer „Kette“ (Chain) aneinander reihen, um einen Song aufzubauen. Näheres siehe Seite 213.

### 5 Wandeln Sie die Pattern-Chain-Daten in Song-Daten um.

Näheres siehe Seite 215.

## Erzeugen eines eigenen Arpeggio-Typs

Zusätzlich zu den voreingestellten Arpeggios können Sie auch eigene Arpeggio-Daten erzeugen. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

### 1 Nehmen Sie in einem Song oder einem Pattern MIDI-Sequenzdaten auf.

Bis zu vier Spuren können für die Erstellung eines Arpeggios verwendet werden. Auf der Arpeggio-Spur können bis zu 16 unverwechselbare Notenummern aufgenommen werden. Falls in den MIDI-Sequenzdaten mehr als 16 verschiedene Notenummern aufgenommen wurden, entfernt der Konvertierungsvorgang automatisch die überzähligen Noten. Daher sollten Sie darauf achten, beim Erzeugen von Arpeggios nur bis zu 16 verschiedene Noten aufzunehmen.

### 2 Wandeln Sie die aufgenommenen MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten um.

Verwenden Sie hierzu den Song-Job (Seite 206) oder den Pattern-Job (Seite 227) „Put Track to Arpeggio“. Nach Einstellung der zugehörigen Parameter drücken Sie zum Ausführen des Jobs die Taste [ENTER]. Die erzeugten Arpeggio-Typen können aus der User-Bank im Arpeggio-Display ausgewählt werden.



# Controller-Block

Dieser Block besteht aus der Tastatur, dem Pitch-Bend- und Modulationsrad, dem Gleitband, den Dreh- und Schiebereglern usw. Von der Tastatur selbst werden keine Klänge erzeugt. Stattdessen erzeugt/sendet sie beim Spielen Informationen wie Note ein/aus, Velocity usw. (MIDI-Meldungen) an die Klangerzeugungseinheit des Synthesizers. Auch die Controller erzeugen/senden MIDI-Meldungen. Die Klangerzeugungseinheit des Synthesizers produziert den Klang entsprechend den von der Tastatur und den Controllern gesendeten MIDI-Meldungen.

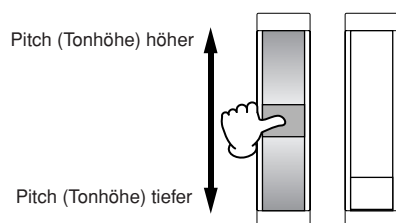
## Tastatur

Die Tastatur sendet Note-On/Off-Meldungen an den Klangerzeuger-Block (zur Erzeugung des Klangs) und an den Sequenzer-Block (für die Aufnahme). Die Tastatur dient auch zum Auslösen der Arpeggio-Wiedergabe. Sie können die Oktavlage der Tastatur mit den OCTAVE-Tasten [UP] und [DOWN] verschieben, die Noten im Play-Display (Seite 259) im Utility-Modus transponieren, und Sie können dort auch einstellen, wie die tatsächlichen Velocity-Werte in Relation zu Ihrer Anschlagsstärke erzeugt werden.

## Pitch-Bend-Rad

Mit dem Pitch-Bend-Rad wird die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben (wenn das Rad vom Spieler weggedreht wird) oder nach unten (wenn das Rad zum Spieler hin gedreht wird) verändert. Das Rad ist selbstzentrierend und kehrt beim Loslassen automatisch in die Ausgangslage zurück. Probieren Sie das Pitch-Bend-Rad aus, während Sie eine Taste auf der Klaviatur spielen.

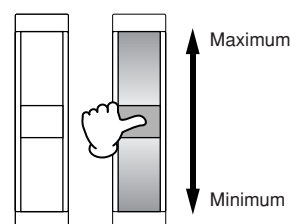
Jede Preset-Voice hat ihren eigenen Standard-Pitchbending-Bereich. Die Pitch-Bend-Range-Einstellung für jede Voice lässt sich im Display Play Mode (Seite 98) im Voice-Edit-Modus ändern. Von diesem Display aus können Sie die Pitch-Bend-Funktion auch umkehren, so dass eine Aufwärtsbewegung die Tonhöhe verringert und eine Abwärtsbewegung die Tonhöhe erhöht. Sie können dem Pitch-Bend-Rad im Display Controller Set (Seite 104) im Voice-Edit-Modus auch eine andere Funktion zuweisen.



## Modulationsrad

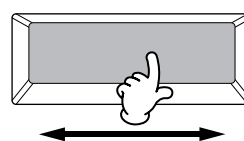
Normalerweise wird das Modulationsrad dazu verwendet, um einem Klang ein Vibrato-Effekt hinzuzufügen, dennoch ist das Modulationsrad für viele Preset-Voices oft mit anderen Funktionen und Effekten belegt. Je weiter Sie dieses Rad nach oben drehen, desto größer ist der auf den Klang angewendete Effekt. Probieren Sie das Modulationsrad mit verschiedenen Preset-Voices aus,

während Sie auf der Tastatur spielen. Um eine versehentliche Anwendung der Effekte auf die gegenwärtige Voice zu vermeiden, achten Sie vor dem Spielen darauf, dass sich das Modulationsrad in Minimalstellung befindet. Sie können dem Modulationsrad im Display Controller Set (Seite 104) im Voice-Edit-Modus auch verschiedene andere Funktionen zuweisen.



## Gleitband (Ribbon Controller)

Das Gleitband ist druckempfindlich und wird durch eine seitliche Gleitbewegung Ihres Fingers auf der Oberfläche gesteuert. Für jede Preset-Voice können verschiedene Funktionen zugewiesen werden. Probieren Sie das Gleitband mit verschiedenen Preset-Voices aus, während Sie auf der Tastatur spielen. Sie können dem Gleitband im Display Controller Set (Seite 104) im Voice-Edit-Modus verschiedene Funktionen zuweisen. Im Display General Other (Seite 100) im Voice-Common-Edit-Modus können Sie auch festlegen, ob der Ribbon-Controller-Wert in die Mitte zurückkehrt oder an dem Punkt stehenbleibt, an dem Sie das Gleitband loslassen.



## Zuweisbare Funktionstasten

Entsprechend den Einstellungen bei XA Control (Expanded Articulation) im Oscillator-Display (Seite 112) im Voice-Element-Edit-Modus können Sie das gewünschte Element der aktuellen Voice abrufen, indem Sie eine dieser Tasten während des Tastaturspiels drücken. Mit den Parametern Assignable Function 1 Mode und Assignable Function 2 Mode im General-Other-Display (Seite 100) im Voice-Common-Edit-Modus können Sie wählen, wie der Ein-/Ausschaltzustand dieser Tasten geschaltet wird. Weiterhin können Sie diesen Tasten (statt der Auswahlfunktion von Elementen) verschiedene andere Funktionen zuweisen.



## Drehregler (Knobs) und Schieberegler (Sliders)

Mit Hilfe der acht Drehregler können Sie verschiedene Klangaspekte der Voice in Echtzeit ändern, d.h. während Ihres Spiels. Mit den acht Schieberegler können Sie die

Lautstärke der Voice-Elemente, Performance-Parts und der Mixing-Parts einstellen.

Nähere Informationen zur Verwendung der Dreh- und Schieberegler in den einzelnen Betriebsarten erhalten Sie auf Seite 90 (Voice-Modus), Seite 136 (Performance-Modus) und Seite 180 (Song-/Pattern-Modus).

## Effekt-Block

Dieser Block wendet Effekte auf die Ausgabe des Klangerzeuger-Blocks und des Audio-Input-Blocks an und bearbeitet und verbessert den Klang. Effekte werden in der letzten Phase der Bearbeitung angewendet, in der Sie den Klang der erstellten Voice beliebig verändern können.

### Effektstruktur

#### Systemeffekte – Reverb und Chorus

Systemeffekte werden auf den Gesamtklang angewendet – eine Voice, eine gesamte Performance, einen Song usw. Der Klang jedes einzelnen Parts wird entsprechend seines eingestellten Ausspielpegels (Send Level) an die Systemeffekte geleitet. Der bearbeitete Sound (als „wet“ – nass – bezeichnet) wird entsprechend der Einstellung des „Return Level“ (Effektrückweg-Pegel) an die Mischstufe zurückgesendet und ausgegeben, nachdem er mit dem unbearbeiteten („dry“ – trockenen) Klang zusammengemischt wurde. Durch diese Anordnung können Sie eine optimale Balance zwischen Effektklang und Originalklang der Parts erreichen.

#### Insert-Effekt

Die Insert-Effekte können individuell auf einzelne Parts angewendet werden. Insert-Effekte werden hauptsächlich genutzt, um einen einzelnen Part direkt zu bearbeiten. Die Intensität des Effekts wird durch Einstellen der Dry/Wet-Balance abgeglichen. Da ein Insert-Effekt nur auf einen einzelnen, bestimmten Part angewendet werden kann, sollte er gezielt genutzt werden, um einzelne Klänge zu verändern. Sie können die Balance auch so einstellen, dass nur der Effektklang zu hören ist, indem Sie „Wet“ auf 100% einstellen. Dieser Synthesizer besitzt acht Insert-Effekt-Sets (ein Set besteht aus den Einheiten A und B). Sie können auf alle Parts der Performance und auf bis zu acht Parts des Songs bzw. Patterns angewendet werden. Ein weiterer wichtiger Insert-Effekt ist der Vocoder, der nur auf einen Part angewendet werden kann.

**HINWEIS** Im Voice-Modus kann der Vocoder-Effekt auf jede der Voices angewendet werden. Im Mixing- (Song/Pattern) und Performance-Modus kann der Vocoder-Effekt nur auf Part 1 angewendet werden. Der Vocoder-Effekt funktioniert auch dann nicht, wenn Sie die Voice (auf die der Vocoder im Voice-Modus angewendet wird) den anderen Parts (Part 2 oder höher) zuweisen.

#### Master-Effekt

Diese Einheit wendet Effekte auf das gesamte Stereo-Ausgangssignal aller Sounds an.

#### Element-EQ

Der Element-EQ wird auf jedes Element der Normal Voice und jeden Key der Drum Voice angewendet. Sie können aus sechs Typen auswählen, welche Kurvenform verwendet wird, z. B. Shelving oder Peak.

#### Part-EQ

Dieser 3-bandige parametrische EQ kann auf jeden Part einer Performance oder eines Song-/Pattern-Mixing angewendet werden. Höhenband und Tiefenband sind als Niveauregler ausgeführt. Das mittlere Frequenzband ist vom Peaking-Typ (Glockenform).

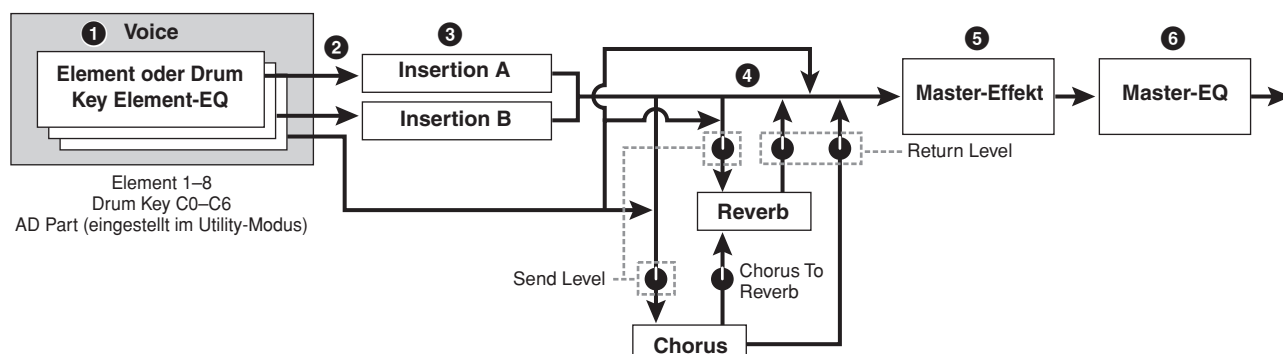
#### Master-EQ

Der Master-EQ wird auf den Gesamtklang des Instruments (nach den Effekten) angewendet. Bei diesem EQ können alle fünf Bänder auf Peaking eingestellt werden; das höchste und das niedrigste Band können auch gemeinsam auf Shelving eingestellt werden.



## Die Verschaltung der Effekte in jedem Modus

### Im Voice-Modus



- 1** Stellt die auf die einzelnen Elemente (einer Normal Voice) und die einzelnen Tasten (von Drum Keys) angewendeten Element-EQ-Parameter ein.

Die Element-EQ-Parameter werden im Display EQ (Seiten 126 und 132) im Voice-Edit-Modus eingestellt.

- 2** Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) auf jedes Element angewendet wird (bzw. bei Auswahl einer Drum Voice auf jede Taste).

Der Insert-Effekt kann auch umgangen werden (Bypass). Dies kann im Display Connect (Seite 107) im Voice-Common-Edit-Modus oder Oscillator (Seite 112) im Voice-Element-Edit-Modus (bzw. -Key-Edit-) eingestellt werden.

**HINWEIS** Diese beiden Displays sind miteinander verknüpft und stellen dieselben Einstellungen dar – jedoch in unterschiedlicher Form.

- 3** Legt eine der folgenden vier Insert-Verbindungsarten für A und B fest: parallel, A ► B, B ► A, und Vocoder.

Dieser Block wählt auch die Effektypen jeweils für Insert A und B fest und stellt die zugehörigen

Parameter ein. Diese lassen sich in den Displays Connect (Seite 107) und Insertion A/B (Seite 109) im Voice-Common-Edit-Modus einstellen.

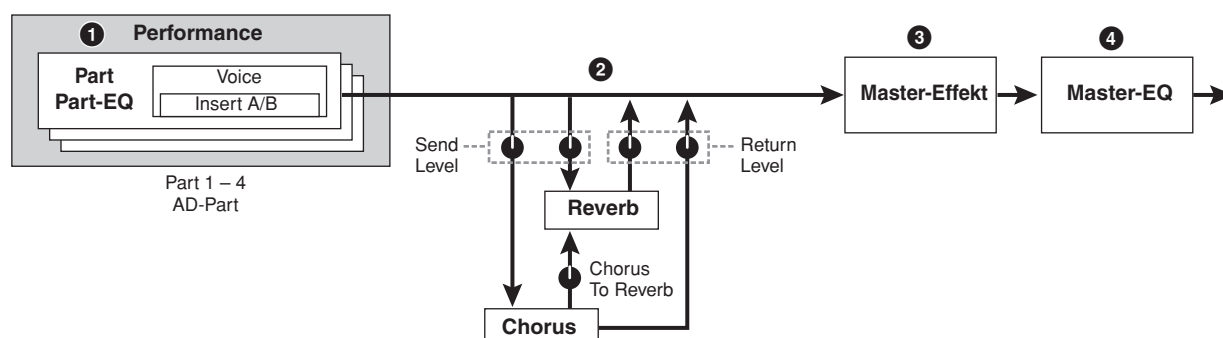
- 4** Bestimmt den Send- und Return-Pegel zum/ vom Reverb/Chorus und den Signalpegel, der vom Chorus zum Reverb geführt wird.

Dieser Block wählt auch die Effektypen jeweils für Reverb und Chorus und stellt die zugehörigen Parameter ein. Diese lassen sich in den Displays Connect (Seite 107) und Reverb / Chorus (Seite 109) im Voice-Common-Edit-Modus einstellen.

- 5** Wählt den Master-Effekt-Typ aus und stellt die Effektparameter im Display Master Effect (Seite 264) im Utility-Modus ein.

- 6** Stellt die Master-EQ-Parameter im Display Master EQ (Seite 264) im Utility-Modus ein.

### Im Performance-Modus





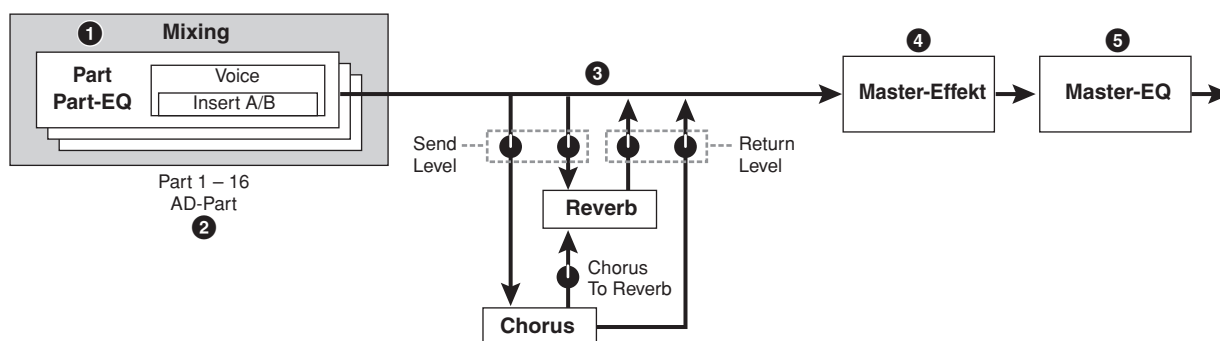
- 1 Stellt im Display EQ (Seite 144) im Performance-Part-Edit-Modus die auf jeden Part angewendeten Part-EQ-Parameter ein.
- 2 Bestimmt den Send- und Return-Pegel zum/ vom Reverb/Chorus und den Signalpegel, der vom Chorus zum Reverb geführt wird.

Dieser Block wählt auch die Effekttypen jeweils für Reverb und Chorus und stellt die zugehörigen Parameter ein. Diese lassen sich in den Displays Connect (Seite 149) und Reverb / Chorus (Seite 150) im Performance-Common-Edit-Modus einstellen.

- 3 Wählt den Master-Effekt-Typ aus und stellt die Effektparameter im Display Master Effect (Seite 146) im Performance-Common-Edit-Modus ein.
- 4 Stellt die Master-EQ-Parameter im Display Master EQ (Seite 146) im Performance-Common-Edit-Modus ein.

**HINWEIS** Die auf Seite 69 abgebildeten Effekteinstellungen von 1–3 im Voice-Modus sind auch im Performance-Modus verfügbar.

## Mixing-Modus



- 1 Stellt im Display EQ (Seite 236) im Mixing-Part-Edit-Modus die auf jeden Part angewendeten Part-EQ-Parameter ein.

- 2 Wählt aus den Parts 1–16 und dem AD-Part die acht Parts aus, auf die der Insert-Effekt angewendet wird.

Dies kann im Display Insertion Effect Switch (Seite 234) im Mixing-Edit-Modus eingestellt werden.

- 3 Bestimmt den Send- und Return-Pegel zum/ vom Reverb/Chorus und den Signalpegel, der vom Chorus zum Reverb geführt wird.

Dieser Block wählt auch die Effekttypen jeweils für Reverb und Chorus und stellt die zugehörigen Parameter ein. Diese lassen sich in den Displays Connect (Seite 234) und Reverb / Chorus (Seite 235) im Mixing-Common-Edit-Modus einstellen.

- 4 Wählt den Master-Effekt-Typ aus und stellt die Effektparameter im Display Master Effect (Seite 234) im Mixing-Common-Edit-Modus ein.

- 5 Stellt die Master-EQ-Parameter im Display Master EQ (Seite 234) im Mixing-Common-Edit-Modus ein.

**HINWEIS** Die auf Seite 69 abgebildeten Effekteinstellungen von 1–3 im Voice-Modus sind für bis zu acht Parts verfügbar, für die der Insert-Effekt eingeschaltet ist.

## Effektkategorie und -typ

In diesem Abschnitt werden die Effektkategorien und Effekttypen beschrieben. Die unten beschriebene Liste der Effekttypen für jede Kategorie enthält die Spalten: Rev (Reverb), Cho (Chorus), Ins (Insert) und Mas (Master-Effekt). Die in diesen Spalten angezeigten Markierungen bedeuten, dass der Effekttyp in jedem Block verfügbar ist. Diese Effekttypen (mit den in jeder Liste angezeigten Markierungen) können über die Bedienelemente abgerufen werden.

### Reverb (Nachhall)

Der Halleffekt bzw. Nachhall ist die Schallenergie, die in einem Raum weiterhin erklingt (verhallt), nachdem die Schallquelle verstummt ist. Anders als das Echo ist Hall der diffuse Klanganteil von Wänden, Boden und Decke, die den direkten Klang begleiten. Die Klangeigenschaften dieses indirekten Schalls hängen von der Raumgröße und -form ab, sowie von den Materialien und Möbeln im Raum. Reverb-Effekttypen verwenden Techniken der digitalen Signalverarbeitung, mit denen diese Eigenschaften nachgebildet werden.

Effekttyp	Rev	Cho	Ins	Beschreibung
REV-X HALL	✓	–	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaals mit der REV-X-Technik emuliert.
R3 HALL	✓	–	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaals mit einem Algorithmus emuliert, der aus dem ProR3 von Yamaha abgeleitet wurde.



Effekttyp	Rev	Cho	Ins	Beschreibung
SPX HALL	✓	✓	✓	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Konzertsaals emuliert und aus dem SPX1000 von Yamaha abgeleitet wurde.
REV-X ROOM	✓	–	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums mit der REV-X-Technik emuliert.
R3 ROOM	✓	–	–	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums mit einem Algorithmus emuliert, der aus dem ProR3 von Yamaha abgeleitet wurde.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Ein Halleffekt, der die Akustik eines Raums emuliert und aus dem SPX1000 von Yamaha abgeleitet wurde.
R3 PLATE	✓	–	–	Ein Halleffekt, der den Nachhall einer metallenen Hallplatte mit einem Algorithmus emuliert, der aus dem ProR3 von Yamaha abgeleitet wurde.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Ein Halleffekt, der für ein Soloinstrument geeignet ist, abgeleitet aus dem SPX1000 von Yamaha.
SPACE SIMULATOR	✓	–	–	Halleffekt, bei dem Sie die Raumgröße durch Angabe von Breite, Höhe und Tiefe bestimmen können.

## Delay

Ein Effekt (bzw. ein Effektgerät), das ein Audiosignal verzögern kann.

Effekttyp	Rev	Ins	Mas	Beschreibung
CROSS DELAY	✓	✓	–	Das Feedback der beiden verzögerten Signale wird über Kreuz geführt.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	–	Überkreuz-Delay, das zum Tempo der Song-/Pattern-/Arpeggio-Wiedergabe synchronisiert ist.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	–	Mono-Delay, das zum Tempo der Song-/Pattern-/Arpeggio-Wiedergabe synchronisiert ist.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	–	Stereo-Delay, das zum Tempo der Song-/Pattern-/Arpeggio-Wiedergabe synchronisiert ist.
CONTROL DELAY	–	✓	–	Delay, bei dem die Delay-Zeit in Echtzeit steuerbar ist.
DELAY LR	✓	✓	–	Erzeugt zwei verzögerte Klänge: L und R.
DELAY LCR	✓	✓	–	Erzeugt drei verzögerte Klänge: L, R und C (Mitte).
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Erzeugt zwei verzögerte Klänge in stereo: L und R.

## Chorus

Je nach Chorus-Typ und der eingestellten Parameter wirkt der Sound hierdurch „breiter“, als ob mehrere gleiche Instrumente zusammenspielen, oder die Voice erhält mehr Wärme und Tiefe.

Effekttyp	Cho	Ins	Beschreibung
G CHORUS	✓	✓	Ein Chorus-Effekt, der eine reichere und komplexere Modulation als der normale Chorus-Effekt erzeugt.
2 MODULATOR	✓	✓	Ein Chorus-Effekt, der aus Pitch- und Amplitudenmodulation besteht.
SPX CHORUS	✓	✓	Ein Effekt, der dem Klang mit Hilfe eines Dreiphasen-LFO (Low Frequency Oscillator; Niederfrequenzoszillator) Modulation und Räumlichkeit hinzufügt.

Effekttyp	Cho	Ins	Beschreibung
SYMPHONIC	✓	✓	Eine mehrstufige Version der SPX-CHORUS-Modulation.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Choreffekt ohne Modulation, erzeugt durch Hinzufügen eines leicht höhenverschobenen Sounds.

## Flanger

Diese Effekt erzeugt einen „rotierenden“, metallischen Klang.

Effekttyp	Cho	Ins	Beschreibung
VCM FLANGER	✓	✓	Flanger mit VCM-Technik, der einen historischen Klang erzeugt.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Herkömmlicher Flanger-Typ.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Tempo-synchronisierter Flanger.
DYNAMIC FLANGER	–	✓	Dynamisch gesteuerter Flanger.

## Phaser

Moduliert die Phase zyklisch, um dem Klang Modulation hinzuzufügen.

Effekttyp	Cho	Ins	Beschreibung
VCM PHASER MONO	✓	✓	Mono-Phaser (mit VCM-Technik für einen Vintage-Klangcharakter).
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Stereo-Phaser (mit VCM-Technik für einen Vintage-Klangcharakter).
TEMPO PHASER	✓	✓	Tempo-synchronisierter Phaser.
DYNAMIC PHASER	–	✓	Dynamisch gesteuerte Phasenverschiebung

## Tremolo & Rotary

Der Tremolo-Effekt moduliert die Lautstärke zyklisch. Der Rotary-Speaker-Effekt fügt dem Klang den Vibrato-Effekt eines Leslie-Kabinetts hinzu (eines sich drehenden Lautsprechers).

Effekttyp	Ins	Beschreibung
AUTO PAN	✓	Ein Effekt, der den Klang zyklisch zwischen links und rechts bzw. vorne und hinten hin- und herbewegt.
TREMOLO	✓	Ein Effekt, der die Lautstärke zyklisch moduliert.
ROTARY SPEAKER	✓	Nachempfindung eines sich drehenden Orgellautsprechers.

## Distortion (Verzerrung)

Dieser Effekttyp wird hauptsächlich für Gitarre verwendet und fügt dem Klang durch starke Übersteuerung Verzerrungen hinzu.

Effekttyp	Ins	Mas	Beschreibung
AMP SIMULATOR 1	✓	–	Eine Simulation eines Gitarrenverstärkers.
AMP SIMULATOR 2	✓	–	Eine Simulation eines Gitarrenverstärkers.
COMP DISTORTION	✓	–	Da in der ersten Stufe ein Kompressor enthalten ist, der die Schwankungen im Eingangspegel kompensiert, wird eine stetigere Verzerrung erzeugt.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Kompressor, Verzerrung und Verzögerung in Reihe geschaltet.



## Compressor

Ein Kompressor ist ein Effekt, der meistens zur Begrenzung oder Komprimierung der Dynamik (Angleichung von Lautstärkeunterschieden) eines Audiosignals benutzt wird. Bei Signalen, die eine starke Dynamik besitzen, z. B. Gesang oder Gitarrenspiel, wird der Dynamikumfang komprimiert, so dass laute Passagen leiser und leise Passagen lauter geregelt werden. Wenn zusätzlich „Gain“ hinzugefügt, d.h. die Lautstärke angehoben wird, entsteht ein kraftvoller, dichter Klang mit durchschnittlich höherem Pegel. Kompression kann auch benutzt werden, um das Ausklingen (Sustain) von E-Gitarren zu verlängern, um die Lautstärkeunterschiede des Gesangs auszugleichen, oder um Schlaginstrumente oder eine ganze Schlagzeugspur lauter mischen zu können.

Effekttyp	Ins	Mas	Beschreibung
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Kompressor mit VCM-Technik.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	–	Herkömmlicher Kompressor-Typ.
MULTI BAND COMP	✓	✓	3-Band-Kompressor.

## Wah

Dieser Effekt moduliert zyklisch die Klanghelligkeit (Grenzfrequenz eines Filters). Auto Wah moduliert den Klang per LFO, Touch Wah moduliert den Klang über die Lautstärke (Note-On-Velocity) und Pedal Wah moduliert den Klang per Pedalregelung.

Effekttyp	Ins	Beschreibung
VCM AUTO WAH	✓	Moduliert den Klang per LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Moduliert den Klang über die Lautstärke (Note-On-Velocity).
VCM PEDAL WAH	✓	Moduliert den Klang per Pedalregelung. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie den Parameter „Pedal Control“ dieses Effekttyps im Controller-Set-Display dem Fußregler zuweisen und dann mit dem Fußregler diesen Effekt in Echtzeit steuern.

## Lo-Fi

Dieser Effekt verschlechtert absichtlich die Audioqualität des Eingangssignals mittels mehrerer Methoden wie Verringerung der Sampling-Frequenz.

Effekttyp	Ins	Mas	Beschreibung
LO-FI	✓	✓	Verschlechtert die Audioqualität des Eingangssignals, um einen Low-Fidelity-Klang zu erreichen.
NOISY	✓	–	Fügt dem aktuellen Klang Rauschen hinzu.
DIGITAL TURNTABLE	✓	–	Simuliert das Rauschen/Knacksen einer analogen Schallplatte.

## Tech

Dieser Effekt ändert die Klangeigenschaften radikal mittels eines Filters und Modulation.

Effekttyp	Ins	Mas	Beschreibung
RING MODULATOR	✓	✓	Ein Effekt, der die Tonhöhe durch Anwendung einer Amplitudenmodulation auf die Eingangsfrequenz verändert.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	–	Dynamisch gesteuerter Ringmodulator.

Effekttyp	Ins	Mas	Beschreibung
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Dynamisch gesteuertes Filter.
AUTO SYNTH	✓	–	Verarbeitet das Eingangssignal zu einem synthesizerartigen Sound.
ISOLATOR	✓	✓	Steuert den Pegel eines bestimmten Frequenzbandes des Eingangssignals.
SLICE	✓	✓	Zerteilt den AEG des Voice-Klanges.
TECH MODULATION	✓	–	Fügt eine einzigartige Modulation hinzu, die der Ringmodulation ähnelt.

## Vocoder

Der Vocoder-Effekt gehört zu keiner Effektkategorie. Wenn Sie diesen Effekt verwenden möchten, stellen Sie den Parameter INSERTION CONNECT im Display Effect Connect (Seite 107) auf „ins L“.

Effekttyp	Ins	Beschreibung
VOCODER	✓	Dieser Effekt extrahiert Eigenschaften eines per Mikrofon zugeführten Signals und wendet diese auf die Voice an, die auf der Tastatur gespielt wird. Dadurch entsteht ein typischer „Roboterstimmen“-Effekt, der erzeugt wird, indem Sie auf der Tastatur spielen und gleichzeitig in das Mikrofon singen oder sprechen.

## Misc (Verschiedenes)

Diese Kategorie enthält alle anderen Effektypen.

Effekttyp	Cho	Ins	Beschreibung
VCM EQ 501	–	✓	Historischer, parametrischer 5-Band-EQ mit VCM-Technik.
PITCH CHANGE	–	✓	Ändert die Tonhöhe des Eingangssignals.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Bei diesem Effekt werden die Hallkomponenten der ersten Reflexionen des Schalls isoliert.
HARMONIC ENHANCER	–	✓	Fügt dem Eingangssignal neue Harmonien hinzu, um den Klang hervorzuheben.
TALKING MODULATOR	–	✓	Fügt dem Eingangssignal einen Vokalklang hinzu.
DAMPER RESONANCE	–	✓	Simuliert die Resonanz, die erzeugt wird, wenn das Dämpferpedal eines Klaviers/Flügels gedrückt wird.

## VCM (Virtual Circuitry Modeling)

VCM ist eine Technik, die Bauelemente analoger Schaltkreise (zum Beispiel Widerstände und Kondensatoren) als Modelle nachbildet. Effektypen, welche die VCM-Technik verwenden, erzeugen die einzigartige klangliche Wärme älterer Effektgeräte.

## VCM Compressor 376

Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Kompressoren, die standardmäßig in Aufnahmestudios verwendet werden. Er begrenzt und verdichtet den Klang, und eignet sich für Instrumente wie Schlagzeug und Bass.

## VCM Equalizer 501

Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Equalizer der 70er Jahre und erzeugt einen warmen, hochwertigen EQ-Klang.



## VCM Flanger

Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Flanger der 70er Jahre und erzeugt einen warmen, hochwertigen Flanger-Effekt.

## VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Phaser der 70er Jahre und erzeugt einen warmen, hochwertigen Phaser-Effekt.

## VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Dieser Effekt emuliert die Eigenschaften analoger Wah-Wahs der 70er Jahre und erzeugt einen warmen, hochwertigen Wah-Wah-Effekt.

## REV-X

REV-X ist ein Hallalgorithmus, der von Yamaha entwickelt wurde. Dieser liefert einen vollen Hallklang mit hoher Dichte in höchster Klangqualität, mit weichem Ausklingen und eindrucksvoller Basisbreite und Tiefe, die gemeinsam zur Erweiterung des Originalklanges beitragen. Der MOTIF XS bietet zwei Sorten von REV-X-Effekten: REV-X Hall (Saal) und REV-X Room (Raum).

## Effektparameter

Jeder dieser Effekttypen hat Parameter, die festlegen, wie der Effekt auf dem Klang angewendet wird. Viele Klangvariationen können aus einem einzigen Effekttyp durch Einstellung dieser Parameter gewonnen werden. Näheres über die Effektparameter finden Sie weiter unten.

## Voreinstellungen (Presets) der Effektparameter

Für die Parameter jedes Effekttyps gibt es Presets als Vorlage, die im Display Effect Type ausgewählt werden können. Um den gewünschten Effektklang zu erhalten, probieren Sie zunächst eines der Presets aus, das Ihren Vorstellungen nahe kommt, und ändern Sie dann die Parameter wie gewünscht.

Die Presets können hier ausgewählt werden.



## Effektparameter

**HINWEIS** Einige der folgenden Parameter erscheinen auch in anderen Effekttypen gleichen Namens, haben jedoch je nach Effekttyp andere Funktionen. Für solche Parameter werden zwei oder drei verschiedene Beschreibungen gegeben.

Parametername	Beschreibungen
AEG Phase	Erzeugt einen Versatz der Phase des AEG.
AM Depth	Bestimmt die Stärke der Amplitudenmodulation.
AM Inverse R	Bestimmt die Phasenlage der Amplitudenmodulation für den Kanal R.
AM Speed	Bestimmt die Geschwindigkeit der Amplitudenmodulation.
AM Wave	Hier können Sie die Wellenform (Wave) für die Amplitudenmodulation einstellen.
AMP Type	Wählt den zu simulierenden Verstärkertyp.
Analog Feel	Fügt dem Klang die Eigenschaften eines analogen Flangers hinzu.
Attack	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Kompressoreffekts.
Attack Offset	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Anschlagen einer Taste und dem Einsetzen des Wah-Effekts.
Attack Time	Legt die Anstiegszeit (Attack Time) des Envelope Followers fest.
Bit Assign	Bestimmt, wie die Wortbreite auf den Klang angewendet wird.
Bottom <sup>1</sup>	Bestimmt den Minimalwert des Wah-Filters.
BPF1–10 Gain	Legt die Ausgangsverstärkung jedes der BPF 1–10 des Vocoder-Effekts fest.
Click Density	Hier wird die Frequenz festgelegt, mit welcher der Klick erklingt.
Click Level	Bestimmt die Lautstärke des Klickgeräuschs.
Color <sup>2</sup>	Bestimmt die festgelegte Phase der Modulation.
Common Release	Dies ist ein Parameter des „Multi Band Comp“. Dieser Parameter bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Loslassen einer Taste und dem Ende der Wirkung des Kompressoreffekts.
Compress	Bestimmt den Minimalpegel, ab dem der Kompressor wirksam wird.
Control Type	Dies ist ein Parameter des „Control Delay“. In der Einstellung „Normal“ wird der Delay-Effekt immer auf den Klang angewendet. In der Einstellung „Scratch“ wird der Delay-Effekt nicht angewendet, wenn Delay Time und Delay Time Offset auf „0“ gestellt sind.
Damper Control	Wenn der halbdämpfer-kompatible Fußschalter FC3 an der Buchse SUSTAIN angeschlossen ist, wird der Parameter Damper Control vom FC3 in einem Bereich von 0–127 geregelt, wodurch Halbdämpfereffekte möglich werden, wie z. B. bei einem Flügel.
Decay	Steuert das Ausklingen des Hallsignals.
Delay Level C	Bestimmt den Pegel des verzögerten Klanges für den mittleren Kanal.
Delay Mix	Bestimmt den Pegel des verzögerten, gemischten Klanges, wenn mehrere Effekte angewendet werden.
Delay Offset	Bestimmt den Versatzwert der verzögerten Modulation.
Delay Time	Bestimmt die Verzögerung des Klanges in Notenwerten oder Absolutzeit.
Delay Time C, L, R	Bestimmt die Delay-Zeit der einzelnen Kanäle: Mitte, links und rechts.
Delay Time L>R	Bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Moment der Signaleingabe am Kanal L und dem Moment der Signalausgabe am Kanal R.
Delay Time Ofst R	Stellt die Verzögerungszeit für den Kanal R als Versatzwert ein.
Delay Time R>L	Bestimmt die Zeitdauer zwischen dem Moment der Signaleingabe am Kanal R und dem Moment der Signalausgabe am Kanal L.
Delay Transition Rate	Bestimmt die Geschwindigkeit (Rate), mit der die Delay-Zeit vom aktuellen Wert zum neuen Wert wechselt.
Density	Bestimmt die Hall- oder Reflektionsdichte.
Depth	Wenn „Space Simulator“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Anteil des simulierten Raumhalls. Wenn „VCM Flanger“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Amplitude der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Delay-Modulation steuert. Wenn der Typ Phaser ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Amplitude der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert.
Detune	Bestimmt den Anteil der Tonhöhenverstimmung.
Device	Wählt das Gerät aus, das die Verzerrung des Klanges ändern soll.
Diffusion	Bestimmt die Breite (Verteilung) des ausgewählten Effekts.
Direction	Bestimmt die Richtung der Modulation, die durch den Envelope Follower gesteuert wird.
Divide Freq High	Legt die obere der beiden Frequenzen fest, mit denen das Gesamtsignal in drei Bänder aufgeteilt wird.
Divide Freq Low	Legt die untere der beiden Frequenzen fest, mit denen das Gesamtsignal in drei Bänder aufgeteilt wird.
Divide Min Level	Bestimmt den Minimalpegel der Anteile, die mittels des Slice-Effekts extrahiert wurden.
Divide Type	Bestimmt, wie der Klang (die Wellenform) durch die Notenlänge zerteilt wird.
Drive	Wenn einer der Effekte Distortion, Noisy oder Slice ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Stärke der Verzerrung des Klanges. Wenn einer der Misc-Effekte ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Anteil des Enhancers oder des Talking Modulator.
Drive Horn	Bestimmt den Modulationsanteil, der durch die Hornrotation erzeugt wird.



Parametername	Beschreibungen
Drive Rotor	Bestimmt den Modulationsanteil, der durch die Drehung des Rotors (vor dem Tieftonlautsprecher) erzeugt wird.
Dry Level	Bestimmt den Pegel des Direktanteils (der Signalanteil, auf den der Effekt nicht angewendet wird).
Dry LPF Cutoff Frequency	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das Direktsignal.
Dry Mix Level	Bestimmt den Pegel des Direktanteils (der Signalanteil, auf den der Effekt nicht angewendet wird).
Dry Send to Noise	Bestimmt den Pegel des Direktanteils, der zum Noise-Effekt gesendet wird.
Dry/Wet Balance	Bestimmt das Verhältnis zwischen Direkt- und Effektsignal.
Dyna Level Offset	Bestimmt den Versatzwert, der dem Ausgang des Envelope Follower hinzugefügt wird.
Dyna Threshold Level	Legt den Minimalpegel fest, bei dem der Envelope Follower beginnt.
Edge	Stellt die Kurve ein, die bestimmt, wie der Klang verzerrt wird.
Emphasis	Legt eine Frequenzgangänderung für das obere Frequenzband fest.
EQ Frequency	Bestimmt die Mittenfrequenzen für die einzelnen Frequenzbänder des EQ.
EQ Gain	Bestimmt die Pegelanhebung/-absenkung für die einzelnen Frequenzbänder des EQ.
EQ High Frequency	Legt die Mittenfrequenz des High-EQ-Bandes (Höhen) fest, bei der abgesenkt/angehoben wird.
EQ High Gain	Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des High-EQ-Bandes (Höhen).
EQ Low Frequency	Legt die Mittenfrequenz des Low-EQ-Bandes (Bässe) fest, bei der abgesenkt/angehoben wird.
EQ Low Gain	Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des Low-EQ-Bandes (Bässe).
EQ Mid Frequency	Legt die Mittenfrequenz des Mid-EQ-Bandes fest, bei der abgesenkt/angehoben wird (nicht zu verwechseln: die „Mittenfrequenz“ ist die Frequenz der stärksten Wirkung (Peak); die „mittleren Frequenzen“ oder „Mitten“ sind Frequenzen im mittleren Hörbereich).
EQ Mid Gain	Bestimmt die Stärke der Anhebung oder Absenkung des Mid-EQ-Bandes (Mitten).
EQ Mid Width	Bestimmt die Bandbreite des Mitten-EQ-Bandes.
EQ Width	Bestimmt die Bandbreite des EQ-Bandes.
Er/Rev Balance	Bestimmt das Pegelverhältnis zwischen Frühreflektion und Hallsignal.
F/R Depth	Dieser „Auto Pan“-Parameter (verfügbar wenn PAN Direction auf „L turn“ und „R turn“ gestellt ist) bestimmt den Anteil des F/R-Panoramas (Front/Rear; Vorne/Hinten).
FB Hi Damp Ofst R	Bestimmt das Abklingverhalten der Höhen für den Kanal R als Versatzwert.
FB Level Ofst R	Stellt den Feedback-Pegel für den Kanal R als Versatzwert ein.
Feedback	Bestimmt den Pegel des Signals vom Effekt-Block, der zu dessen Eingang zurückgeführt wird.
Feedback High Damp	Legt fest, wie die Höhen im Feedback-Signal abfallen.
Feedback Level	Wenn einer der Effekte Reverb oder Early Reflection ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Feedback-Pegel der Anfangsverzögerung (Initial Delay).  Wenn einer der Effekte Delay, Chorus, Flanger, Comp Distortion Delay oder TEC ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Feedback-Pegel, der vom Delay zurück zum Eingang geführt wird.  Wenn „Tempo Phaser“ oder „Dynamic Phaser“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Feedback-Pegel, der vom Phaser zurück zum Eingang geführt wird.
Feedback Level 1, 2	Bestimmt den Feedback-Pegel des verzögerten Klanges im ersten bzw. zweiten Effekblock.
Feedback Time	Bestimmt die Verzögerungszeit des Feedbacks.
Feedback Time 1, 2, L, R	Bestimmt die Verzögerungszeit 1, 2, L und R des Feedbacks.
Filter Type	Wenn „Lo-Fi“ ausgewählt ist, wählt dieser Parameter den Klangcharakter aus.  Wenn „Dynamic Filter“ ausgewählt ist, legt dieser Parameter den Filtertyp fest.
Fine 1, 2	Feineinstellung der Tonhöhe für den ersten bzw. zweiten Effek-Block.
Formant Offset	Dieser Parameter des Vocoders fügt einen Versatzwert zur Grenzfrequenz des BPF für den Inst-Eingang hinzu.
Formant Shift	Dieser Parameter des Vocoders verschiebt die Grenzfrequenz des BPF für den Inst-Eingang.
Gate Switch	In der Einstellung „off“ wird das Ausgangssignal vom HPF und dem Noise Generator durch das Gate geführt. In der Einstellung „on“ wird das Ausgangssignal vom HPF und dem Noise Generator nur dann durch das Gate geführt, wenn am Inst-Eingang ein Signal anliegt.
Gate Time	Bestimmt die Gate Time (Torzeit) des zerteilten Abschnitts (Slice).
Height	Bestimmt die Höhe des simulierten Raums.
Hi Resonance	Stellt die Resonanz des oberen Frequenzbandes ein.
High Attack	Bestimmt die Zeitdauer von dem Moment, in dem eine Note gespielt wird bis zu dem Moment, in dem der Kompressor auf das obere Frequenzband angewendet wird.
High Gain	Bestimmt den Ausgangspegel für das obere Frequenzband.
High Level	Bestimmt den Pegel des oberen Frequenzbandes.
High Mute	Schaltet die Stummschaltung des oberen Frequenzbandes ein/aus.

Parametername	Beschreibungen
High Ratio	Wenn „REV-X Hall“ oder „REV-X Room“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Anteil der hohen Frequenzen.  Wenn „Multi Band Comp“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Anteil der Kompression der hohen Frequenzen.
High Threshold	Bestimmt den minimalen Eingangspegel, ab dem der Effekt auf die Höhen angewendet wird.
Horn Speed Fast	Bestimmt die Drehgeschwindigkeit des Horns, wenn der slow/fast-Schalter (langsam/schnell) auf „fast“ gestellt ist.
Horn Speed Slow	Bestimmt die Drehgeschwindigkeit des Horns, wenn der slow/fast-Schalter (langsam/schnell) auf „slow“ gestellt ist.
HPF Freq	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters für das Mikrofonsignal.
HPF Output Level	Bestimmt, welcher Anteil vom Ausgang des Hochpassfilters mit dem Ausgang des Vocoders gemischt wird.
Initial Delay	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Direktsignal und den ersten Reflektionen.
Initial Delay 1, 2	Bestimmt die Verzögerungszeit bis zu den ersten Reflektionen des ersten und des zweiten Effek-Blocks.
Initial Delay Lch, Rch	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Direktsignal und den ersten Reflektionen für jeden der Kanäle R und L.
Input Level	Bestimmt den Eingangspegel des Signals, auf welches der Kompressor angewendet wird.
Input Mode	Wählt Mono- oder Stereobetrieb für das Eingangssignal.
Input Select	Wählt einen Eingangskanal aus.
Inst Input Level	Bestimmt den Pegel des Instrumentenklangs, auf den der Vocoder angewendet wird.
L/R Depth	Bestimmt die Stärke des L/R-Pan-Effekts.
L/R Diffusion	Bestimmt die Breite (Verteilung) des Klanges.
Lag	Bestimmt die zusätzliche Verzögerung, angegeben als Notenlänge, die dem verzögerten Klang hinzugefügt wird.
LFO Depth	Wenn einer der Effekte „SPX Chorus“, „Symphonic“, „Classic Flanger“ oder „Ring Modulator“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Stärke der Modulation.  Wenn „Tempo Phase“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Frequenz der Phasenmodulation.
LFO Phase Difference	Bestimmt den L/R-Phasenunterschied der modulierten Wellenform.
LFO Phase Reset	Bestimmt, wie die Anfangsphasenlage des LFO zurückgesetzt wird.
LFO Speed	Wenn einer der Effekte „Chorus“, „Flanger“, „Tremolo“ oder „Ring Modulator“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Modulationsfrequenz.  Wenn „Tempo Phaser“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Modulationsgeschwindigkeit anhand des Notentyps.  Wenn „Auto Pan“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Frequenz des Auto-Pan-Effekts.
LFO Wave	Wenn einer der Flanger-Effekte oder „Ring Modulator“ ausgewählt ist, wählt dieser Parameter die Wellenform der Modulation aus.  Wenn „Auto Pan“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Panoramakurve.  Wenn „VCM Auto Wah“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Wellenform, Sinus oder Rechteck.
Liveness	Bestimmt die Abklingeigenschaften der ersten Reflektionen.
Low Attack	Bestimmt die Zeitdauer von dem Moment, in dem eine Note gespielt wird bis zu dem Moment, in dem der Kompressor auf das untere Frequenzband angewendet wird.
Low Gain	Legt die Anhebung/Absenkung des unteren Frequenzbandes fest.
Low Level	Legt den Ausgangspegel des unteren Frequenzbandes fest.
Low Mute	Legt fest, ob das untere Frequenzband ein- oder ausgeschaltet ist.
Low Ratio	Wenn „REV-X Hall“ oder „REV-X Room“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Anteil der tiefen Frequenzen.  Wenn „Multi Band Comp“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Anteil der Kompression der tiefen Frequenzen.
Low Threshold	Bestimmt den minimalen Eingangspegel, ab dem der Effekt auf die Tiefen angewendet wird.
LPF Resonance	Bestimmt die Resonanz für das Tiefpassfilter des Eingangssignals.
Manual	Wenn „VCM Flanger“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Versatzwert der verzögerten Modulation.  Wenn „VCM Phaser mono“ oder „VCM Phaser stereo“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Versatzwert der Phasenmodulation.
Meter	Ändert die Pegelanzeige.
Mic Gate Threshold	Bestimmt den Schwellenwert des Noise Gates für das Mikrofonsignal.
Mic Level	Bestimmt den Eingangspegel des Mikrofonsignals.
Mic L-R Angle	Bestimmt den L/R-Winkel des Mikrofons.
Mid Attack	Bestimmt die Zeitdauer von dem Moment, in dem eine Note gespielt wird bis zu dem Moment, in dem der Kompressor auf das mittlere Frequenzband angewendet wird.
Mid Gain	Legt die Anhebung/Absenkung des mittleren Frequenzbandes fest.
Mid Level	Legt den Ausgangspegel des mittleren Frequenzbandes fest.
Mid Mute	Schaltet die Stummschaltung des mittleren Frequenzbandes ein/aus.
Mid Ratio	Bestimmt das Kompressionsverhältnis des mittleren Frequenzbandes.
Mid Threshold	Bestimmt den minimalen Eingangspegel, ab dem der Effekt auf die Mitten angewendet wird.



Parametername	Beschreibungen
Mix	Bestimmt die Lautstärke des Effektklages.
Mix Level	Bestimmt den Pegel des Effektanteils, der zum Direktsignal hinzugemischt wird.
Mod Depth	Bestimmt die Stärke der Modulation.
Mod Depth Ofst R	Bestimmt die Stärke der Modulation für den Kanal R als Versatzwert ein.
Mod Feedback	Bestimmt den Feedback-Pegel der Modulation.
Mod Gain	Bestimmt die Stärke der Modulation.
Mod LPF Cutoff Frequency	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das modulierte Signal.
Mod LPF Resonance	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das modulierte Signal.
Mod Mix Balance	Wenn „Noisy“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter das Mischverhältnis des modulierten Elements. Wenn „Tech Modulation“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Lautstärke des modulierten Klages.
Mod Speed	Bestimmt die Modulationsgeschwindigkeit.
Mod Wave Type	Wählt die Wellenform der Modulation aus.
Mode	Bestimmt den Phaser-Typ, bzw. genauer den Faktor zur Formung des Phaser-Effekts.
Modulation Phase	Bestimmt den L/R-Phasenunterschied der modulierten Wellenform.
Move Speed	Bestimmt, wie lange es dauert, bis der Klang vom aktuellen Zustand zu dem mit dem Parameter Vowel eingestellten Klang übergeht.
Noise Input Level	Bestimmt den Rauschpegel, der zugeführt werden soll.
Noise Level	Bestimmt den Rauschpegel.
Noise LPF Cutoff Frequency	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters für das Rauschsignal.
Noise LPF Q	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das Rauschsignal.
Noise Mod Depth	Bestimmt die Stärke der Rauschmodulation.
Noise Mod Speed	Bestimmt die Geschwindigkeit der Rauschmodulation.
Noise Tone	Bestimmt den Klang des Rauschsignals.
On/Off Switch	Schaltet den Isolator ein oder aus.
OSC Frequency Coarse	Bestimmt die Frequenz, mit der die zugeführte Wellenform moduliert wird.
OSC Frequency Fine	Feineinstellung der Frequenz, mit der die zugeführte Wellenform moduliert wird.
Output	Bestimmt den Ausgangssignalpegel vom Effekt-Block.
Output Gain	Bestimmt die Anhebung/Absenkung des Ausgangssignalpegels vom Effekt-Block.
Ausgangspegel.	Bestimmt den Ausgangssignalpegel vom Effekt-Block.
Output Level 1, 2	Bestimmt jeweils den Ausgangssignalpegel vom ersten und vom zweiten Effekt-Block.
Over Drive	Bestimmt die Stärke und den Klangcharakter des Distortion-Effekts.
Pan 1, 2	Bestimmt das Panorama für den ersten bzw. zweiten Effekt-Block.
Pan AEG Min Level	Dieser Parameter des Slice-Effekts bestimmt den minimalen Pegel des AEG, der dem panoramagesteuerten Klang zugewiesen wird.
Pan AEG Type	Dieser Parameter des Slice-Effekts bestimmt den Typ des AEG, der dem panoramagesteuerten Klang zugewiesen wird.
Pan Depth	Bestimmt die Stärke des Pan-Effekts.
Pan Direction	Bestimmt die Richtung, in die sich die Stereo-Panoramaposition des Klages bewegen soll.
Pan Type	Bestimmt den Pan-Typ.
Pedal Control	Wenn „VCM PEDAL WAH“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Grenzfrequenz des Wah-Filters. Um optimale Ergebnisse zu erzielen, sollten Sie diesen Parameter im Controller-Set-Display dem Fußregler zuweisen und dann mit dem Fußregler diesen Effekt steuern.
Pedal Response	Bestimmt, wie der Klang auf die Änderungen des Dämpferpedals reagiert.
Phase Shift Offset	Bestimmt den Versatzwert der Phasenmodulation.
Pitch 1, 2	Bestimmt die Tonhöhe in Halbtonschritten für den ersten bzw. zweiten Effekt-Block.
PM Depth	Bestimmt die Stärke der Tonhöhenmodulation.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Bestimmt die Grenzfrequenz des Hochpassfilters vor der Modulation.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Bestimmt die Grenzfrequenz des Tiefpassfilters vor der Modulation.
Pre-LPF Resonance	Bestimmt die Resonanz des Tiefpassfilters für das Eingangssignal.

Parametername	Beschreibungen
Presence	Dieser Parameter des Gitarrenverstärker-Effekts steuert den Höhenanteil.
Ratio	Bestimmt das Kompressionsverhältnis des Kompressor-Effekts.
Release	Bestimmt die Zeitspanne zwischen dem Loslassen einer Taste und dem Ende der Wirkung des Kompressoreffekts.
Release Curve	Legt die Loslasskurve des Envelope Followers fest.
Release Time	Legt die Loslasszeit des Envelope Followers fest.
Resonance	Bestimmt die Resonanz des Filters.
Resonance Offset	Bestimmt die Resonanz als Versatzwert.
Reverb Delay	Bestimmt die Verzögerungszeit zwischen den Frühreflexionen und dem Nachhall.
Reverb Time	Bestimmt die Hallzeit.
Room Size	Bestimmt die Raumgröße des Raums, in dem das Instrument erklingt.
Rotor Speed Fast	Bestimmt die Drehgeschwindigkeit des Rotors, wenn der slow/fast-Schalter (langsam/schnell) auf „fast“ gestellt ist.
Rotor Speed Slow	Bestimmt die Drehgeschwindigkeit des Rotors, wenn der slow/fast-Schalter (langsam/schnell) auf „slow“ gestellt ist.
Rotor/Horn Balance	Bestimmt das Lautstärkeverhältnis zwischen Horn und Rotor.
Sampling Freq. Control	Steuert die Sampling-Frequenz.
Sensitivity	Wenn einer der Effekte „Dynamic Flanger“, „Dynamic Phaser“ oder TEC ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Empfindlichkeit der Modulation auf Änderungen des Eingangssignals. Wenn einer der VCM-Touch-Wah-Effekte ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Empfindlichkeit der Wah-Filteränderungen auf Änderungen des Eingangssignals.
Slow-Fast Time of H	Legt fest, wie lange es dauert, bis die Drehgeschwindigkeit des Horns von der aktuellen Geschwindigkeit (langsam oder schnell) zur anderen (schnell oder langsam) wechselt, wenn sie umgeschaltet wird.
Slow-Fast Time of R	Legt fest, wie lange es dauert, bis die Drehgeschwindigkeit des Rotors von der aktuellen Geschwindigkeit (langsam oder schnell) zur anderen (schnell oder langsam) wechselt, wenn sie umgeschaltet wird.
Space Type	Wählt den Typ der Raumsimulation.
Speaker Type	Wählt den Typ der Lautsprechersimulation.
Speed	Wenn „VCM Flanger“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Frequenz der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Delay-Modulation steuert. Wenn einer der Phaser-Typen ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Frequenz der LFO-Wellenform, welche die zyklische Änderung der Phasenmodulation steuert. Wenn „VCM Auto Wah“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Geschwindigkeit des LFOs.
Speed Control	Schaltet die Drehgeschwindigkeit um.
Spread	Bestimmt die Breite (Verteilung) des Klages.
Stage	Bestimmt die Schrittnummer des Phase Shifters.
Threshold	Bestimmt den Minimalpegel, ab dem der Effekt angewendet wird.
Top <sup>3</sup>	Bestimmt den Maximalwert des Wah-Filters.
Type	Wenn „VCM Flanger“ ausgewählt ist, legt dieser Parameter den Flanger-Typ fest. Wenn einer der Wah-Effekte ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Wah-Typ. Wenn „Early Reflection“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter den Typ des Reflektionsklages.
Vocoder Attack	Bestimmt die Anstiegszeit des Vocoder-Klages.
Vocoder Release	Bestimmt die Ausklingzeit des Vocoder-Klages.
Vowel	Wählt einen Vokaltyp aus.
Wall Vary	Stellt die Eigenschaften der Wände des simulierten Raums ein. Höhere Einstellungen erzeugen diffusere Reflexionen.
Width	Bestimmt die Breite des simulierten Raums.
Word Length	Bestimmt die Rauheit des Klages.

\*1 Der Bottom-Parameter ist nur verfügbar, wenn der Wert kleiner ist als derjenige des Top-Parameters.

\*2 Der Color-Parameter hat abhängig von den Werten der Parameter Mode und Stage möglicherweise keine Wirkung.

\*3 Der Top-Parameter ist nur verfügbar, wenn der Wert größer ist als derjenige des Bottom-Parameters.

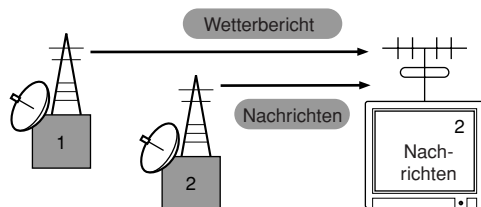


# Über MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface; digitale Schnittstelle für Musikinstrumente) ist ein Standard, über den elektronische Musikinstrumente miteinander kommunizieren können, indem sie kompatible Noten, Controller-Meldungen, Programmwechsel sowie verschiedene andere Arten von MIDI-Daten oder -Meldungen senden und empfangen. Mit diesem Synthesizer können Sie andere MIDI-Geräte durch die Übertragung von Notendaten und verschiedenen Controller-Daten steuern. Umgekehrt kann der Synthesizer auch über eingehende MIDI-Meldungen gesteuert werden, die beispielsweise automatisch den Modus des Klangerzeugers festlegen, MIDI-Kanäle, Voices und Effekte auswählen, Parameterwerte ändern oder die Voices der verschiedenen Parts wiedergeben.

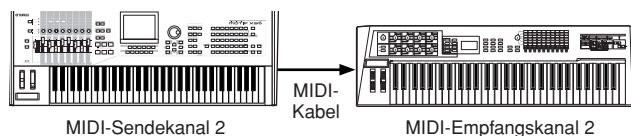
## MIDI-Kanäle

Die MIDI-Spieldaten werden einem der 16 MIDI-Kanäle zugewiesen. Mit Hilfe dieser Kanäle, die von 1 bis 16 durchnummeriert sind, können die Spielinformationen für 16 verschiedene Instrumentalparts gleichzeitig über ein einzelnes MIDI-Kabel gesendet werden. Sie können sich die MIDI-Kanäle als eine Art von Fernsehkanälen vorstellen. Jeder Fernsehsender strahlt seine Sendungen über einen bestimmten Kanal aus. Ihr Fernsehgerät empfängt gleichzeitig viele verschiedene Programme von verschiedenen Fernsehsendern, und Sie wählen mit der Programmtaste den Kanal für das gewünschte Programm aus.



Eine MIDI-Übertragung funktioniert nach dem gleichen Grundprinzip.

Das sendende Instrument sendet MIDI-Daten über einen bestimmten MIDI-Kanal (MIDI Transmit Channel) über ein einfaches MIDI-Kabel an das empfangende Instrument. Wenn der Empfangskanal des MIDI-Geräts (MIDI Receive Channel) mit dem Sendekanal übereinstimmt, spielt das empfangende Gerät die Musikdaten, die von dem sendenden Gerät abgesendet wurden. Näheres zum Einstellen des MIDI-Sendekanals und des MIDI-Empfangskanals finden Sie auf Seite 267.



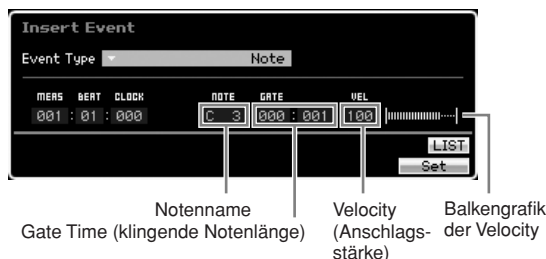
## Von diesem Synthesizer gesendete/erkannte MIDI-Meldungen

Die Meldungen, die vom MOTIF XS gesendet/empfangen werden, sind in den Abschnitten über das MIDI-Datenformat und in der MIDI-Implementationstabelle im separaten Datenheft aufgeführt. Der Klangerzeuger-Block (angezeigt als „synth. part“ in der Datenliste) und der Sequenzer-Block (angezeigt als „seq. part“ in der Datenliste) des MOTIF XS verarbeiten unterschiedliche MIDI-Meldungen. Die MIDI-Meldungen, die der Sequenzer-Block empfangen kann, können auf Spuren eines Songs/Patterns aufgenommen werden. Auf der anderen Seite können MIDI-Meldungen, welche der Klangerzeuger empfangen kann, den Klang des MOTIF XS beeinflussen.

## Bearbeitete MIDI-Events im MOTIF XS

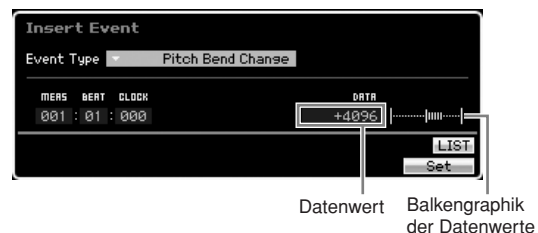
Dieser Abschnitt behandelt MIDI-Events, das Datenformat, in dem die durch Ihr Tastaturspiel erzeugten MIDI-Meldungen auf einer Spur eines Songs/Patterns aufgezeichnet werden. Diese im folgenden beschriebenen Events können in den Displays der Modi Song Edit/Pattern Edit eingefügt oder bearbeitet werden.

### Note



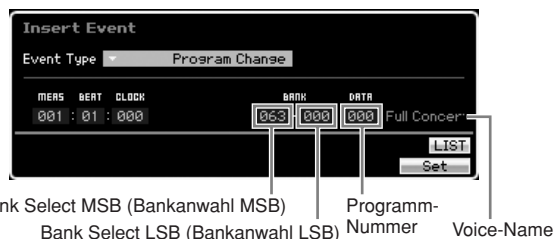
Dies sind die Events, mit denen Noten festgelegt werden; der größte Teil von Spieldaten besteht aus solchen Events. Der Notenname (C-2-G8) legt die Tonhöhe fest. Die Gate Time legt die Notenlänge in Zählzeiten und Clock-Impulsen fest. Die Velocity (1-127) legt fest, wie hart die Note angeschlagen bzw. gespielt wird. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Werts.

### Pitch Bend



Pitch-Bend-Events werden durch Drehen des Pitch-Bend-Rads erzeugt und bewirken kontinuierliche Änderungen der Tonhöhe. Der Wert (-8192 – +0000 – +8191) ist eine numerische Entsprechung der Position des Pitch-Bend-Rads. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Werts.

### Program Change (PC)

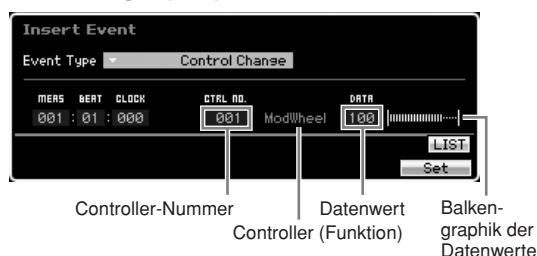


Mit Program-Change-Events werden Voices ausgewählt. Die Parameter Bank Select MSB und LSB sind in die Kategorie Control Change eingeordnet (Controller; siehe unten), aber da



im MOTIF XS diese drei Events zur Wahl von Voices verwendet werden, werden sie hier beschrieben. Bank Select MSB und LSB wählen die Voice-Bank. Die Programmnummer wählt eine einzelne Voice aus der Voice-Kategorie und der Bank aus, die durch MSB und LSB vorgewählt wurden. Für eine Liste der Voices beachten Sie das separate Datenheft. Wenn Sie einen Programmwechsel als Nummer des Wertebereichs von 0–127 angeben möchten, geben Sie eine um 1 niedrigere Zahl als die in der Voice-Liste aufgeführte Programmnummer ein. Um zum Beispiel Program Nr. 128 aufzurufen, müssten Sie die Programmnummer 127 eingeben.

## Control Change (CC)



Mit Controller-Events (Control Change) werden die Voice- und Effektparameter geändert. Controller-Events werden erzeugt, wenn ein Controller wie beispielsweise ein Modulationsrad oder ein Fußpedal betätigt wird.

Die Controller-Nummer (000–127) gibt den Controller (die Funktion) an, wie Volume (Lautstärke) oder Pan (Panorama) an. Die Daten (000–127) legen die „Stellung“ des Controllers fest, dem die gewählte Controller-Nummer zugeordnet ist. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Datenwerts.

Einige der wichtigsten Controller-Nummern und Controller:

**HINWEIS** Wenn in der Spalte Controller (Funktion) „---“ eingetragen ist, wird die Controller-Nummer vom Sequenzer-Block verarbeitet und lässt sich nicht mit dem Klangerzeuger-Block verarbeiten.

### Modulationsrad (Controller-Nummer 001)

Die MIDI-Daten, die beim Drehen am Modulationsrad erzeugt werden. Beim Wert „0“ erfolgt keine Modulation, der Wert „127“ erzeugt die maximale Modulation.

### Portamento Time (Controller-Nummer 005)

Diese MIDI-Nachricht steuert den Portamento-Effekt. Beim Wert „0“ erfolgt kein Portamento, beim Wert „127“ ist die Portamento-Zeit maximal lang. Portamento wird nur produziert, wenn Portamento (Controller-Nummer 065) eingeschaltet ist.

### Data Entry MSB (Controller-Nummer 006)

### Data Entry LSB (Controller-Nummer 038)

Diese Parameter legen den Wert der Events RPN MSB, RPN LSB (Seite 78), NRPN MSB, und NRPN LSB fest. Der Wert wird durch zwei Controller-Datenwerte dargestellt – das MSB und das LSB.

### Volume (Controller-Nummer 007)

Stellt die Lautstärke für jeden einzelnen Part ein. Beim Wert „0“ bleibt der Part stumm, und beim Wert „127“ ist die Lautstärke maximal.

### Pan (Controller-Nummer 010)

Stellt die Pan-Position für jeden einzelnen Part fest. Beim Wert „0“ erklingt der Sound ganz links, beim Wert „127“ ganz rechts. Die Werte werden als –64 bis +63 angezeigt.

### Expression (Controller-Nummer 011)

Legt die sog. Expression („Ausdruckstärke“) für jeden einzelnen Part fest. Beim Wert „0“ bleibt der Part stumm, und beim Wert „127“ ist die Lautstärke maximal. Dieser Parameter erzeugt beim Spielen Lautstärkevariationen.

### Sustain (Hold 1) (Controller-Nummer 064)

Diese MIDI-Nachricht repräsentiert die Bedienung des Sustain-Pedals (ON/OFF). Wenn das Pedal betätigt wird, werden die gerade erklingenden Noten gehalten. Bei einem Wert zwischen „0“ und „63“ ist Sustain ausgeschaltet, und bei einem Wert zwischen „64“ und „127“ ist Sustain eingeschaltet.

### Portamento (Controller-Nummer 065)

Diese MIDI-Nachricht schaltet Portamento ein oder aus. Bei einem Wert zwischen „0“ und „63“ ist Portamento ausgeschaltet, und bei einem Wert zwischen „64“ und „127“ ist Portamento eingeschaltet. Die Länge (Stärke) des Portamento-Effekts wird von der Portamento Time (Controller-Nummer 005) gesteuert.

### Sostenuto-Pedal (Controller-Nummer 066)

Diese MIDI-Nachricht repräsentiert die Bedienung des Sostenuto-Pedals (ON/OFF). Bei einem Wert zwischen „0“ und „63“ ist Sostenuto ausgeschaltet, und bei einem Wert zwischen „64“ und „127“ ist Sostenuto eingeschaltet.

### Harmonic Content (Controller-Nummer 071)

(Obertongehalt) Stellt die Resonanz des Filters ein, der einer Voice zugewiesen ist. Die Resonanz wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 als Versatzwert mit einem angezeigten Wertebereich von –64 bis +63 zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

### Release Time (Controller-Nummer 072)

Stellt die Release-Zeit des Voice-AEG ein. Die Release-Zeit wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 als Versatzwert mit einem angezeigten Wertebereich von –64 bis +63 zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

### Attack Time (Controller-Nummer 073)

Stellt die Attack-Zeit des Voice-AEG ein. Die Attack-Zeit wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 als Versatzwert mit einem angezeigten Wertebereich von –64 bis +63 zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

### Brightness (Controller-Nummer 074)

Legt die Cutoff-Frequenz des Filters fest, welcher der Voice zugewiesen ist. Der Cutoff-Wert wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 (Anzeige –64 bis +63) als Offset zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

### Decay Time (Controller-Nummer 075)

Stellt die Decay-Zeit des Voice-AEG ein. Die Decay-Zeit wird eingestellt, indem ein Wert zwischen 0 und 127 als Versatzwert mit einem angezeigten Wertebereich von –64 bis +63 zu den Voice-Daten hinzuaddiert wird.

### Effect Send Level 1 (Reverb-Effekt) (Controller-Nummer 091)

Legt den Send-Pegel für den Reverb-Effekt fest.

### Effect Send Level 3 (Chorus-Effekt) (Controller-Nummer 093)

Legt den Send-Pegel für den Delay-/Chorus-Effekt fest.

### Effect Send Level 4 (Variation-Effekt) (Controller-Nummer 094)

Legt den Send-Pegel für den Variation-Effekt fest.

**HINWEIS** Dieses MIDI-Event kann nicht vom Klangerzeuger-Block verarbeitet werden, wenn es auf einer Spur eines Songs/Patterns aufgenommen werden kann.

### Data Increment (Werterhöhung) (Controller-Nummer 096)

### Data Decrement (Wertverringerung) (Controller-Nummer 097)

Diese MIDI-Nachrichten erhöhen oder verringern den Wert der Pitch Bend Sensitivity, Fine Tune oder Coarse Tune, die per RPN (Seite 78) vorgenommen wurden, jeweils um 1.

### NRPN MSB (Nicht-registrierte Parameternummer MSB)

### (Controller-Nummer 099)

### NRPN LSB (Nicht-registrierte Parameternummer LSB)

### (Controller-Nummer 098)



Werden hauptsächlich als Offset-Werte für Vibrato, Filter, EG, und weitere Einstellungen verwendet. Data Entry wird zur Festlegung des Parameterwerts nach Wahl des Parameters mit den NRPN MSB und LSB verwendet. Wenn ein NRPN festgelegt ist, wird die folgende Data-Entry-Nachricht, die auf dem gleichen Kanal empfangen wird, als Wert dieser NRPN verarbeitet. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie eine RPN-Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben. Lesen Sie zu „NRPN“ für Informationen über den Parameter (Seite 79).

**HINWEIS** Dieses MIDI-Event kann nicht vom Klangerzeuger-Block verarbeitet werden, wenngleich es auf einer Spur eines Songs/Patterns aufgenommen werden kann.

#### RPN MSB (Registrierte Parameternummer MSB) (Controller-Nummer 101)

#### RPN LSB (Registrierte Parameternummer LSB) (Controller-Nummer 100)

Werden hauptsächlich als Offsetwerte (Versatz) für Pitch-Bend-Empfindlichkeit, Tonhöhe und weitere Part-Einstellungen verwendet. Data Entry (Seite 77) wird zur Festlegung des Parameterwerts nach Wahl des Parameters mit den NRPN MSB und LSB verwendet. Wenn ein RPN festgelegt ist, wird die folgende Data-Entry-Nachricht, die auf dem gleichen Kanal empfangen wird, als Wert dieser RPN verarbeitet. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie eine Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben. Lesen Sie unter „RPN“ für Informationen über diesen Parameter.

#### All Sound Off (Controller-Nummer 120)

Schaltet alle aktuell erklingenden Noten auf allen Parts aus.

#### Reset All Controllers (Controller-Nummer 121)

Setzt alle Controller auf die ursprünglichen Werte zurück. Die folgenden Parameter werden beeinflusst: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN\*, NRPN\* (\* Die RPN und die NRPN haben definitionsgemäß keinen Wert, so dass keine internen Daten geändert werden). Die folgenden Daten werden nicht beeinflusst: Program Change, Bank Select MSB und LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3 und 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

#### Omni Mode Off (Controller-Nummer 124)

Hat dieselbe Auswirkung wie der Empfang der Nachricht All Notes Off. Der Empfangskanal wird auf 1 gesetzt.

#### Omni Mode On (Controller-Nummer 125)

Hat dieselbe Auswirkung wie der Empfang der Nachricht All Notes Off. Nur der Empfangskanal wird auf Omni On gesetzt.

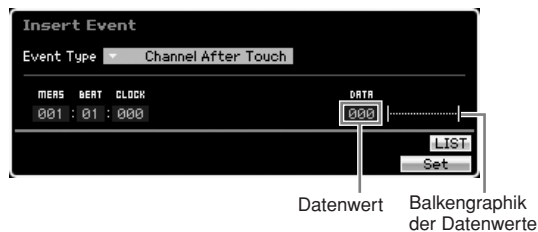
#### Mono (Controller-Nummer 126)

Hat dieselbe Wirkung wie der Empfang der Meldung All Sound Off. Wenn der Parameter des dritten Bytes (derjenige, der die Mononummer festlegt) ein Wert zwischen 0 und 16 ist, werden die Parts dieser Kanäle auf mono gestellt.

#### Poly (Controller-Nummer 127)

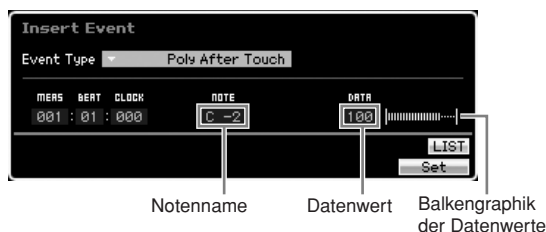
Hat dieselbe Auswirkung wie der Empfang der Nachricht All Sound Off und setzt die diesen Kanälen entsprechenden Parts auf poly.

## Channel Aftertouch (CAT)



Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Die Daten (000–127) repräsentieren die Stärke des Drucks auf die Taste. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Werts.

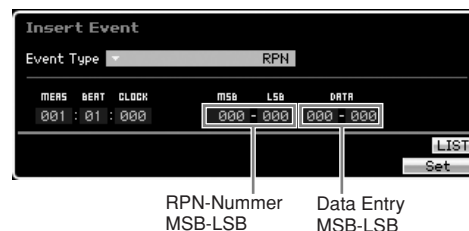
## Polyphonic Aftertouch (PAT)



Dieses Event wird erzeugt, wenn auf eine bereits angeschlagene Taste nachträglich Druck ausgeübt wird. Im Unterschied zum Event Channel Aftertouch werden Werte für jede einzelne Taste gesendet. Der Notenname (C-2 bis G8) legt die Taste fest. Die Daten (000–127) repräsentieren die Stärke des Drucks auf die Taste. Die Balkenanzeige rechts auf dem Display ist eine grafische Entsprechung dieses Werts.

**HINWEIS** Polyphonic Aftertouch kann nicht vom Klangerzeuger-Block verarbeitet werden, wenngleich dieses Event auf einer Spur eines Songs/Patterns aufgenommen werden kann.

## Registered Parameter Number (RPN)



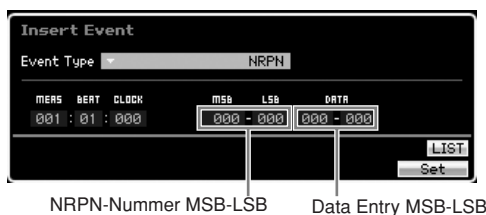
Ändert Parameterwerte für jeden Part des Klangerzeugers. Normalerweise werden drei Arten von Controller-Daten gesendet: RPN MSB (101), RPN LSB (100) und Data-Entry-MSB (6). Im MOTIF XS kommt Data Entry LSB (38) hinzu; diese Gruppe von Controller-Events wird als ein Controller behandelt. Wenn ein RPN festgelegt ist, wird die folgende Data-Entry-Nachricht, die auf dem gleichen Kanal empfangen wird, als Wert dieser RPN verarbeitet. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie eine Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben. Der Klangerzeuger-Block des MOTIF XS ermöglicht die Einstellung der 4 folgenden Parameter.

## RPN-Parameterliste

RPN-Nummer		Parametername	Data Entry (Bereich)		Grund-einstellung	Funktion
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Pitch Bend Sensitivity	000 – 024	—	024	Gibt (in Halbtonschritten) die maximale Größe der Tonhöhenänderung an, die durch den Regelbereich der Pitch-Bend-Daten bewirkt werden kann.
000	001	Fine Tune	-64 – +63	—	+00	Stellt die Tonhöhe in Cent-Schritten ein.
000	002	Coarse Tune	-24 – +24	—	+00	Stellt die Gesamtstimmung in Halbtonschritten ein.
127	127	Null	—	—	—	Löscht die RPN- und NRPN-Einstellungen, so dass keine Klangerzeuger-Einstellungen geändert werden, wenn nachfolgende Data-Entry-Nachrichten empfangen werden.



## Non-Registered Parameter Number (NRPN)



NRPN-Nummer MSB-LSB

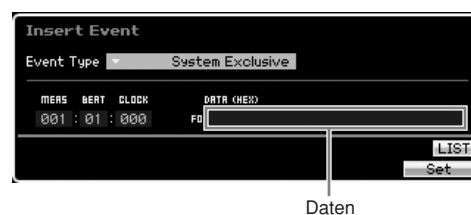
Data Entry MSB-LSB

Ändert Parameterwerte für jeden Part des Tongenerators. Zwischen den verschiedenen Herstellern besteht keine Kompatibilität. Eine Vielzahl von Parametern können jeweils speziell für die einzelnen Tongeneratoren eingestellt werden, um so den Klang zu verändern. Normalerweise werden drei Typen von Controller-Daten gesendet: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) und Dateneingabe-MSB (6). Im MOTIF XS wird diese Gruppe von Controller-Events gemeinsam behandelt. Wenn ein NRPN festgelegt ist, wird die folgende Data-Entry-Nachricht, die auf dem gleichen Kanal empfangen wird, als Wert dieser NRPN verarbeitet. Zur Vermeidung von Fehlbedienungen sollten Sie eine RPN-Null-Nachricht (7FH, 7FH) senden, nachdem Sie einen Parameter mit diesen Events verändert haben. Für Filter Cutoff Frequency, Resonance und andere frei definierbare Control-Change-Parameter werden

normalerweise auch diese frei definierbaren Control-Change-Parameter (und nicht NRPN) verwendet.

**HINWEIS** Polyphonic Aftertouch kann nicht vom Klangerzeuger-Block verarbeitet werden, wenngleich dieses Event auf einer Spur eines Songs/Patterns aufgenommen werden kann.

## System Exclusive



Daten

Ändert via MIDI interne Tongeneratoreinstellungen wie Voice- und Effekteinstellungen, bedient Schalter, schaltet die Betriebsart des Tongenerators um usw. Das 2. Byte ist die Hersteller-ID; es ist naturgemäß nicht kompatibel mit anderen Herstellern. Dieser Event-Typ wird zur Steuerung der speziellen Funktionen des MOTIF XS verwendet. Mit dem Cursor können Sie durch die Daten scrollen, wenn die Datengröße 17 Bytes überschreitet.

# Interner Speicher

Während der Arbeit mit dem MOTIF XS werden Sie unterschiedliche Arten von Daten erstellen, darunter Voices, Performances, Songs und Patterns. In diesem Abschnitt wird der Umgang mit den verschiedenen Datentypen erläutert, und wie Sie die Speichergeräte bzw. Speichermedien zur Speicherung der Daten einsetzen.

## Interner Speicher

Es folgen Erklärungen zu den Grundbegriffen des Speichers.

### Flash-ROM

Der ROM (Read Only Memory) ist ein Speicher für das Auslesen von Daten, dem entsprechend können keine Daten in diesen Speicher geschrieben werden. Im Gegensatz zum konventionellen ROM kann das Flash-ROM überschrieben werden und ermöglicht damit das Speichern eigener Daten.

Die Speicherinhalte des Flash-ROMs bleiben auch nach Ausschalten des Instruments erhalten.

### DRAM

RAM (Random Access Memory) ist ein speziell zum Schreiben und Lesen von Daten konzipierter Speicher. Je nach Speicherbedingungen der Daten gibt es zwei verschiedene RAM-Typen: SRAM (Static RAM) und DRAM (Dynamic RAM). Der MOTIF XS enthält ausschließlich DRAM. Alle bearbeiteten Daten im DRAM gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Daher sollten Sie vor dem Ausschalten stets alle im DRAM befindlichen Daten auf dem USB-Speichergerät oder einem mit dem Netzwerk verbundenen Computer sichern.

**HINWEIS** Unter den im DRAM befindlichen Daten können nur Wellenformdaten (Samples) auf dem externen USB-Speichergerät oder einem am MOTIF XS angemeldeten Computer gespeichert werden.

### DIMM

Es müssen DIMM-Module installiert sein, damit Sie die Sampling-Funktion verwenden oder am Instrument Audiodaten (Wellenform/WAV-Datei/AIFF-Datei) laden können. Wie oben bei der Beschreibung von DRAM gehen die im DIMM gespeicherten Daten verloren, wenn das Gerät ausgeschaltet wird. Daher sollten Sie vor dem Ausschalten stets alle im DIMM befindlichen Daten auf dem USB-Speichergerät oder einem mit dem Netzwerk verbundenen Computer sichern.

### Edit-Buffer und User Memory

Der Edit-Buffer ist der Speicherort für bearbeitete Daten folgenden Typs: Voice, Performance, Master, Song Mixing und Pattern Mixing. Die hier bearbeiteten Daten werden im User Memory gespeichert. Wenn Sie eine andere Voice, eine andere Performance, ein anderes Master, einen anderen Song oder ein anderes Pattern auswählen, dann wird der gesamte Inhalt des Edit-Buffers mit den neu ausgewählten Daten der Voice, der Performance, des Masters, des Song-Mixings oder des Pattern-Mixings überschrieben. Vergewissern Sie sich, dass Sie alle wichtigen Daten vor der Auswahl einer anderen Voice o.ä. gespeichert haben.

### Edit-Buffer und Recall-Buffer

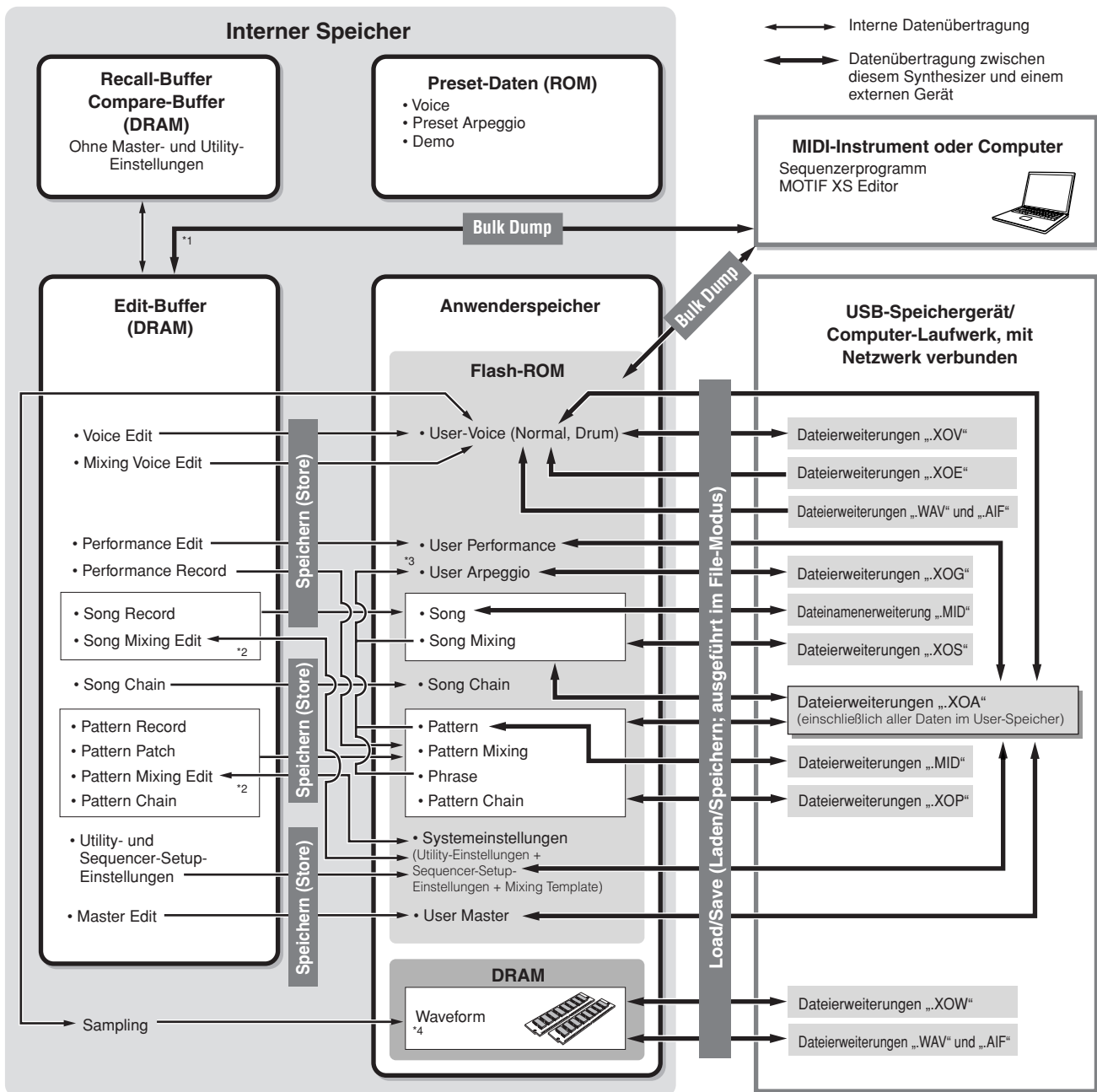
Falls Sie eine andere Voice oder Performance, einen Song oder ein Pattern ausgewählt haben, ohne die bearbeiteten Daten zu speichern, können Sie Ihre Bearbeitungen wieder aufrufen (englisch: to recall), da der Inhalt des Edit-Buffers im Recall-Buffer gesichert wird.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass der Recall Buffer im Master-Edit-Modus nicht zur Verfügung steht.



## Speicherstruktur

Dieses Schaubild zeigt die Beziehungen zwischen den Funktionen des MOTIF XS, dem internen Speicher und externen Geräten wie dem USB-Speichergerät und dem Computer.



\*1 Nur die aktuell bearbeiteten Daten können als Blockdaten (Bulk Dump) gesendet werden. Beachten Sie, dass die Mixing-Voice-Daten nicht als Blockdaten gesendet werden können.

\*2 Die Mixing-Einstellungen können im Song-Mixing-Job-Modus/Pattern-Mixing-Job-Modus gesichert oder als Vorlage (Template) aufgerufen werden.

\*3 Sie können die im Song-Record-Modus/Pattern-Record-Modus aufgenommenen MIDI-Sequenzdaten in Arpeggio-Daten umwandeln. Das geschieht mit dem folgenden Bedienvorgang: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio oder [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen)

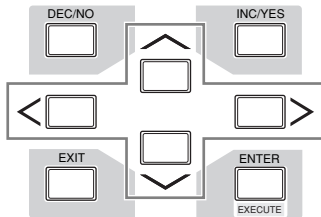
\*4 Damit durch Sampling oder Importieren einer Audiodatei eine Wellenform erstellt werden kann, müssen optionale DIMM-Module installiert sein.



# Wichtigste Bedienungsvorgänge

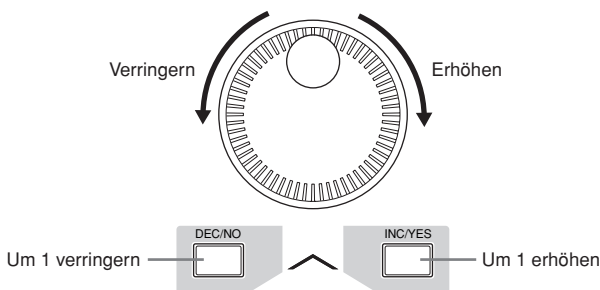
## Bewegen des Cursors

Benutzen Sie diese vier Tasten, um den Cursor durch das Display zu den verschiedenen auswählbaren Einträgen und Parametern zu navigieren. Ein ausgewählter Eintrag wird markiert (der Cursor erscheint als dunkler Block mit invertierten Buchstaben). Mit Hilfe des Wählrads und der [INC/YES]- und der [DEC/NO]-Taste können Sie den Wert des Eintrags (Parameters) ändern, auf dem sich der Cursor befindet.



## Parameterwerte ändern (bearbeiten)

Wenn Sie das Wählrad nach rechts drehen (im Uhrzeigersinn), erhöht sich der Wert; drehen Sie nach links (gegen den Uhrzeigersinn), wird der Wert reduziert. Bei Parametern mit einem breiten Wertebereich können Sie den Wert um 10 Einheiten erhöhen, wenn Sie bei gedrückt gehaltener [INC/YES]-Taste die Taste [DEC/NO] zusätzlich drücken. Um den Wert um 10 Einheiten zu vermindern, drücken Sie bei gedrückt gehaltener [DEC/NO]-Taste zusätzlich die [INC/YES]-Taste.



## Funktionen und Unterfunktionen

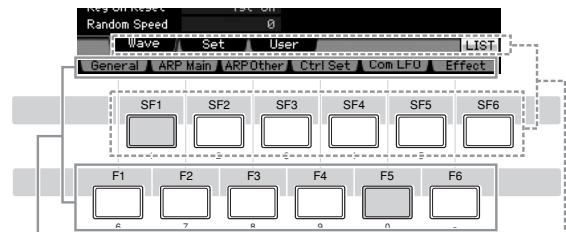
Jeder der oben beschriebenen Modi enthält verschiedene Displays mit zahlreichen Funktionen und Parametern. Für die Navigation durch diese Displays und für die Auswahl der gewünschten Funktion verwenden Sie die Tasten [F1] bis [F6] sowie die Tasten [SF1] bis [SF5]. Nach Auswahl eines Modus werden die zur Verfügung stehenden Displays oder Menüs am unteren Rand des Displays direkt über den Tasten angezeigt (siehe unten).

Je nach ausgewähltem Modus stehen Ihnen bis zu sechs Funktionen zur Verfügung, die Sie mit Hilfe der Tasten [F1] bis [F6] aufrufen können. Beachten Sie, dass die zur Verfügung stehenden Funktionen je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich sind.

Je nach ausgewähltem Modus sind bis zu fünf Funktionen (Unterfunktionen) vorhanden, die Sie mit Hilfe der Tasten [SF1] bis [SF5] aufrufen können (die Taste [SF6] wird hauptsächlich zum Aufrufen des INFO- und des LIST-

Displays verwendet). Beachten Sie, dass die vorhandenen Funktionen je nach ausgewähltem Modus unterschiedlich sind. (Einige Displays haben für diese Tasten keine Subfunktionen.)

Das folgende Beispiel-Display rufen Sie durch Drücken der Taste [F5] und danach der Taste [SF1] auf.



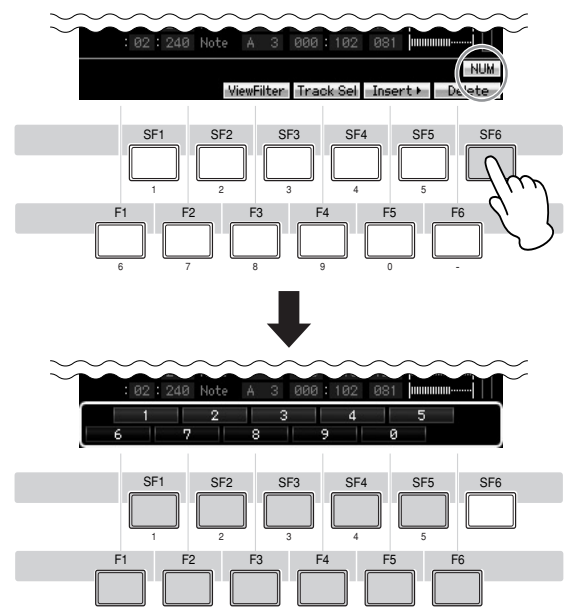
Diese Funktionen können durch die entsprechenden Tasten ([F1] – [F6]) ausgewählt werden.

Diese Funktionen können durch die entsprechenden Tasten ([SF1] – [SF6]) ausgewählt werden.

## Eine Zahl direkt eingeben

Bei Parametern mit großem Wertebereich (wie der Start- und Endpunkt eines Samples) können Sie den Wert auch direkt eingeben, indem Sie die Tasten unter dem LC-Display als numerisches Tastenfeld verwenden. Wenn sich der Cursor auf einem solchen Parameter befindet, erscheint das [NUM]-Symbol in der unteren rechten Ecke des LC-Displays. Wenn in diesem Zustand die Taste [SF6] NUM gedrückt wird, werden die einzelnen Ziffern (1 – 9, 0) den Tasten [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5] zugeordnet (siehe unten), so dass Sie Zahlen direkt mit diesen Tasten eingeben können. Je nach ausgewähltem Parameter kann ein negativer Wert eingegeben werden. Wenn ein solcher Parameter ausgewählt ist und Sie einen negativen Wert eingeben möchten, drücken Sie die Taste [F6] (der „-“ zugeordnet ist) und verwenden Sie dann die Tasten [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5].

Drücken Sie nach Eingabe der Zahl die Taste [ENTER], damit die Zahl übernommen wird.



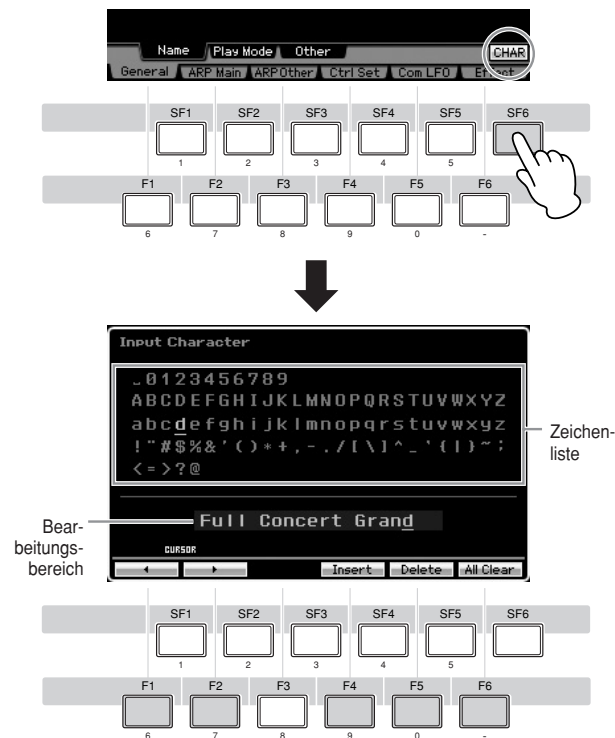
Sie können diese Tasten als Ziffernblock verwenden.



## Namen vergeben (Eingeben von Zeichen)

Die von Ihnen erstellten Daten wie z. B. Voices, Performances, Songs, Patterns und Dateien, die auf dem USB-Speichergerät gespeichert sind, können Sie frei benennen.

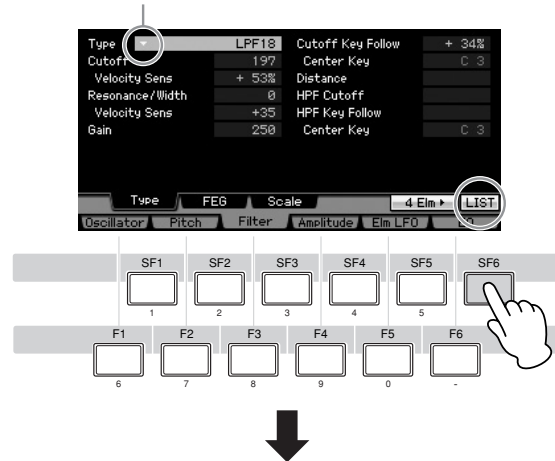
Wenn sich der Cursor auf einem solchen Benennungsparameter befindet, erscheint unten rechts im Display das CHAR-Symbol. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF6] drücken, erscheint das Input-Character-Fenster (siehe unten). Im Edit-Bereich (Bearbeiten) können Sie mit den Tasten [F1] und [F2] den Cursor bewegen, um die Position festzulegen, an der das Zeichen eingegeben werden soll. In der Zeichenliste können Sie den Cursor mit den Cursortasten, der [INC/YES]-Taste, der [DEC/NO]-Taste und dem Wählrad bewegen, um das einzugebende Zeichen zu bestimmen. Drücken Sie nach der Auswahl des Zeichens die Taste [F4], um das ausgewählte Zeichen tatsächlich an der im Edit-Bereich angegebenen Stelle einzugeben. Um das Zeichen an der Cursorposition zu löschen, drücken Sie die Taste [F5] Delete. Um sämtliche Zeichen zu löschen, drücken Sie die Taste [F6] All Clear. Drücken Sie nach beendeter Zeicheneingabe die Taste [ENTER], damit der soeben bearbeitete Name übernommen wird.



## Aufrufen der Liste

Je nach Parameter können Sie durch Drücken der Taste [SF6] LIST eine praktische Einblendliste aufrufen, aus der Sie die gewünschte Parametereinstellung oder den Eintrag auswählen können. Wenn sich der Cursor auf einem solchen Parameter befindet (mit einem umgekehrten Dreieckspfeil gekennzeichnet), erscheint unten rechts im Display das LIST-Symbol. Drücken Sie in diesem Zustand die Taste [SF6], um die Liste aufzurufen. Wählen Sie mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und dem Wählrad den gewünschten Eintrag oder die Einstellung aus. Drücken Sie nach dem Auswählen die [ENTER]-Taste, um die Auswahl zu fixieren und die Liste zu schließen.

Dies zeigt an, dass Sie durch Drücken der Taste [SF6] LIST die Liste aufrufen können.

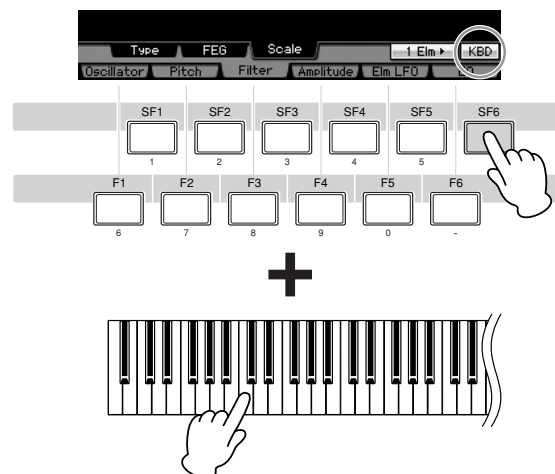


Die Liste erscheint. Sie können einen Eintrag aus der Liste auswählen.

## Noten- (Tasten-) und Velocity-Einstellungen

Für verschiedene Parameter können Sie für eine Funktion einen Tastaturbereich (Key Range) oder Velocity-Bereich einstellen (z. B. Einrichten eines Teilungspunkts für die Tastatur), indem Sie bestimmte Notenwerte festlegen. Sie können diese Parameter mit Hilfe der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder mit dem Datenrad einstellen. Sie können die Werte jedoch auch direkt über die Tastatur eingeben, indem Sie die entsprechenden Tasten drücken.

Wenn sich der Cursor auf einem solchen Parameter befindet, erscheint unten rechts im Display das KBD-Symbol. Sie können die Note oder die Velocity auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [SF6]-Taste gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Taste.





# Anschlüsse

**HINWEIS** Für die nachfolgend dargestellten externen Anschlüsse brauchen Sie auch Lautsprecher oder Kopfhörer, um den Klang zu hören. Siehe hierzu die Kurzanleitung auf Seite 19.

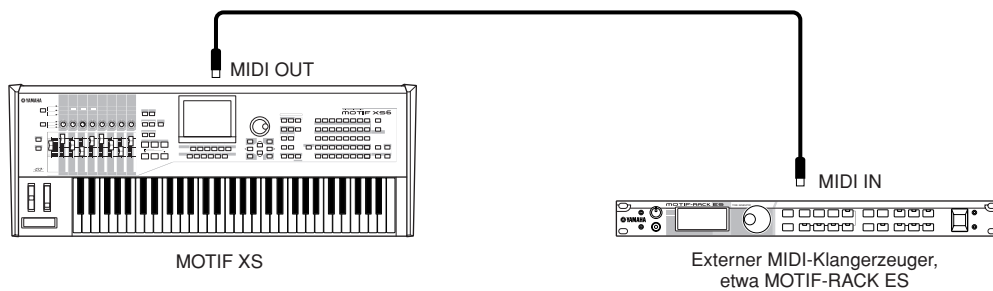
## Anschließen externer MIDI-Instrumente

Über ein (separat erhältliches) Standard-MIDI-Kabel können Sie ein externes MIDI-Instrument anschließen und es von Ihrem MOTIF XS aus steuern. Genauso können Sie ein externes MIDI-Instrument (beispielsweise ein Keyboard oder einen Sequenzer) zur Steuerung der Sounds des MOTIF XS verwenden. Im Folgenden finden Sie verschiedene MIDI-Anschlussbeispiele. Verwenden Sie die Lösung, die Ihrem geplanten Setup am nächsten kommt.

**HINWEIS** Zum Senden und Empfangen von MIDI-Daten können Sie eine dieser drei Schnittstellen verwenden: MIDI-Anschlüsse, mLAN-Anschluss (nur für MOTIF XS8 und MOTIF XS6/7 mit installierter optionaler mLAN16E2 erhältlich) oder USB-Anschluss. Sie können jedoch immer nur einen Anschluss zur Zeit verwenden. Wählen Sie im MIDI-Display (Seite 267) des Utility-Modus den für die MIDI-Datenübertragung zu verwendenden Anschluss aus.

## Steuern eines externen Klangerzeugers oder Synthesizers mit dem MOTIF XS

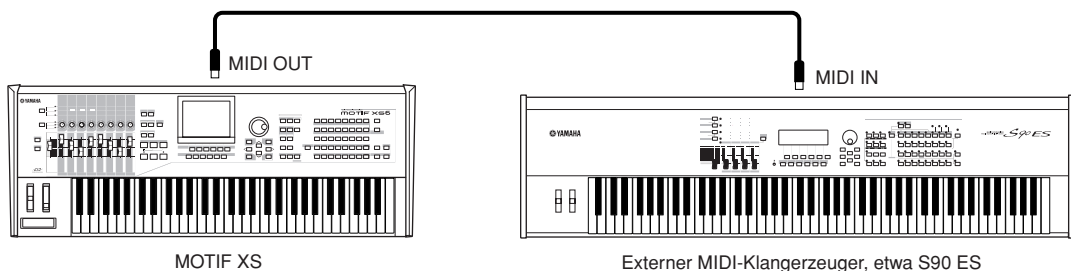
Mit dieser Verbindung können Sie auf einem externen MIDI-Klangerzeuger (Synthesizer, Tongeneratormodul usw.) Klänge erzeugen, indem Sie auf dem MOTIF XS spielen oder die Songs/Patterns des MOTIF XS wiedergeben. Verwenden Sie diese Verbindung, um sowohl mit dem anderen Instrument als auch mit dem MOTIF XS Klänge zu erzeugen.



Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des MOTIF XS mit dem MIDI-Empfangskanal des externen MIDI-Klangerzeugers übereinstimmt. Der MIDI-Sendekanal im Voice-Modus und Performance-Modus kann im MIDI-Display (Seite 267) des Utility-Modus eingestellt werden. Die Sendekanäle der einzelnen Spuren können im Song-Track-Display (Seite 184) des Song-Play-Modus eingestellt werden. Die Sendekanäle der einzelnen Spuren können im Pattern-Track-Display (Seite 211) des Pattern-Play-Modus eingestellt werden.

## Steuern von einem externen MIDI-Keyboard aus

Verwenden Sie ein externes Keyboard oder einen Synthesizer (wie den S90 ES) für die Auswahl und Wiedergabe der Voices des MOTIF XS.

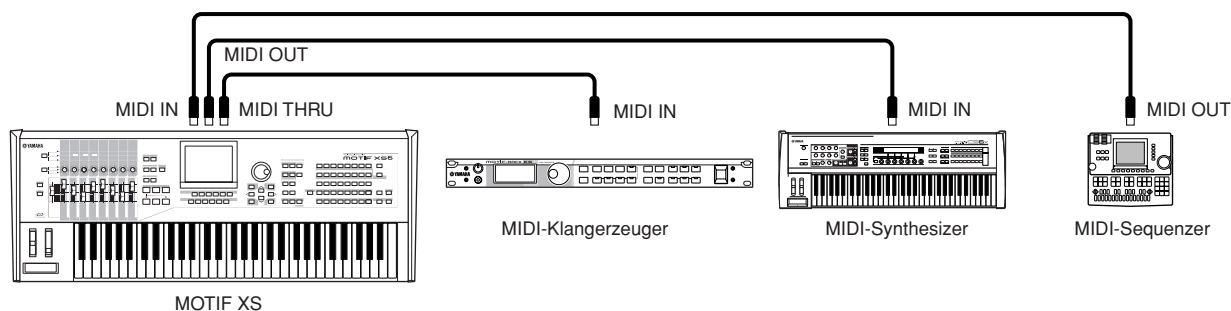


Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des externen MIDI-Instruments mit dem MIDI-Empfangskanal des MOTIF XS übereinstimmt. Näheres zur Festlegung des MIDI-Sendekanals des externen MIDI-Instruments finden Sie in der Bedienungsanleitung des MIDI-Instruments. Der MIDI-Empfangskanal im Voice-Modus und Performance-Modus kann im MIDI-Display (Seite 267) des Utility-Modus eingestellt werden. Die MIDI-Empfangskanäle im Song-Modus und Pattern-Modus können im Voice-Display (Seite 235) des Mixing-Part-Edit-Modus eingestellt werden.



## Steuern eines anderen MIDI-Gerätes über MIDI THRU

Die Wiedergabedaten eines externen MIDI-Sequenzers werden dazu verwendet, die Klänge eines anderen (an die MIDI THRU-Buchse angeschlossenen) MIDI-Instruments sowie des MOTIF XS zu steuern. Die MIDI-THRU-Buchse leitet alle (über MIDI IN) empfangenen MIDI-Daten einfach an das angeschlossene Instrument weiter.



Stellen Sie in diesem Fall sicher, dass sich der MOTIF XS im Song-Modus oder Pattern-Modus befindet. Wenn das Instrument sich im Voice-Modus oder Performance-Modus befindet, werden mehrkanalige MIDI-Meldungen nicht erkannt, und die externen Sequenzdaten (auf mehreren Kanälen) werden auf dem MOTIF XS nicht korrekt wiedergegeben. Darüber hinaus können Sie bestimmte MIDI-Synchronisationseinstellungen vornehmen (siehe unten). Stellen Sie weiterhin sicher, dass der (an die MIDI THRU-Buchse angeschlossene) MIDI-Klangerzeuger sich im multitimbralen Modus befindet. Zusätzlich müssen Sie den MOTIF XS aktivieren, damit dieser auf die externe Clock reagieren kann, die im MIDI-Display (Seite 267) im Utility-Modus eingestellt wird.

## Anschließen an eine Mehrspurmaschine

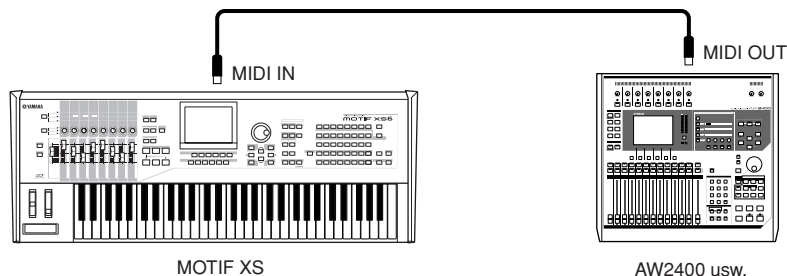
Da dieser Synthesizer MTC-Befehle (MIDI Time Code) empfangen und MMC-Befehle (MIDI Machine Control) senden kann, können Sie Musik durch die Synchronisierung mit einem MTC- oder MMC-kompatiblen MTR produzieren. Sie können zwei Arten der MTR-Steuerung verwenden (siehe nachfolgende Abbildungen), indem Sie im MIDI-Display des Utility-Modus den Parameter „MIDI Sync“ auf „MTC“ setzen.

**HINWEIS** MTC und MMC sind nur im Song-Modus verfügbar.

## Synchronisieren des MOTIF XS mit dem MTC-Signal vom externen MTR

Nach Empfang des vom MTR bei Beginn der MTR-Wiedergabe gesendeten MTC-Signals startet der Song des MOTIF XS nach Ablauf der Zeit „MTC Start Offset“, die im MIDI-Display des Utility-Modus eingestellt wird (Seite 267).

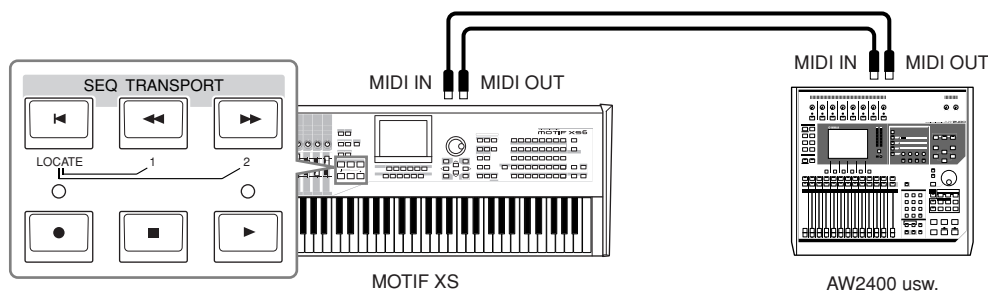
**HINWEIS** MTC (MIDI Time Code) ermöglicht die gleichzeitige Synchronisation mehrerer Audio-Geräte über gewöhnliche MIDI-Kabel. Er enthält in kodierter Form die Stunden, Minuten, Sekunden und „Frames“ (Anzahl der Bilder/Halb Bilder pro Sekunde). Der MOTIF XS sendet keinen MTC. Als MTC-Master benötigen Sie ein Instrument wie die Yamaha AW2400, das MTC senden kann.





## Steuern eines MTR mit MMC-Befehlen vom MOTIF XS

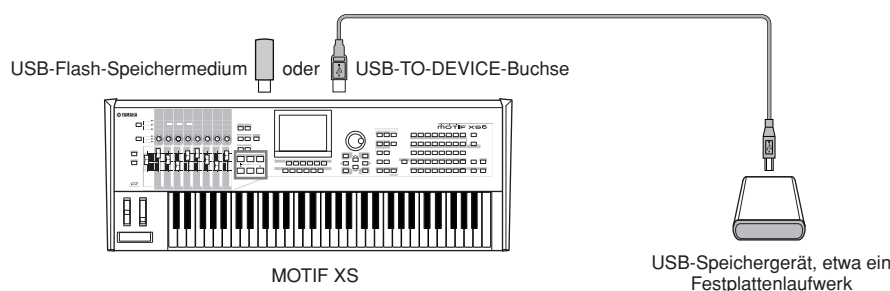
Sie können die Funktion Start/Stop und Zurückspulen/Vorspulen eines MMC-kompatiblen MTR über die SEQ-TRANSPORT-Tasten auf dem Bedienfeld dieses Synthesizers steuern, wodurch MMC-Meldungen über MIDI gesendet werden.



**HINWEIS** MMC (MIDI Machine Control) ermöglicht eine Fernbedienung von Mehrspurmaschinen, MIDI-Sequenzern usw. Eine MMC-kompatible Mehrspurmaschine reagiert z. B. automatisch auf die Funktionen Start, Stopp und Schneller Vor- und Rücklauf, die im steuernden Sequenzer ausgeführt werden, wodurch sich die Wiedergabeposition des Sequenzers und der Mehrspurmaschine immer an übereinstimmender Stelle befindet.

## Verwenden von USB-Speichergeräten

Sie können ein USB-Speichergerät wie einen Flash-Speicher oder eine Festplatte an der Buchse USB TO DEVICE an der Rückseite anschließen und die Dateien speichern/laden (einschließlich auf dem MOTIF XS erzeugte Daten). Bei der Verwendung von USB-Speichergeräten müssen Sie folgende wichtige Hinweise beachten.



### Kompatible USB-Geräte

Schließen Sie an die USB-TO-DEVICE-Schnittstelle ausschließlich USB-Speichergeräte an (z. B. eine Festplatte, ein CD-ROM-Laufwerk, eine Flash-Disk oder ein anderes Laufwerk). Andere Geräte wie eine Computertastatur oder Maus können nicht benutzt werden. Es können sowohl Geräte vom busbetriebenen (über das Hostgerät betriebenen) Typ als auch batterie- oder netzbetriebene Geräte mit eigener Stromquelle verwendet werden. Der MOTIF XS unterstützt nicht notwendigerweise alle im Handel erhältlichen USB-Speichermedien. Yamaha übernimmt keine Garantie für die Betriebsfähigkeit der von Ihnen erworbenen USB-Speichergeräte. Konsultieren Sie bitte vor dem Erwerb von USB-Speichergeräten Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebshändler (siehe Liste am Ende der Bedienungsanleitung), oder besuchen Sie die folgende Website: <http://www.yamahasynth.com/>

**HINWEIS** CD-R/W-Laufwerke können zwar zum Laden von Daten auf das Instrument verwendet werden, nicht jedoch zum Speichern von Daten. Sie können die Daten jedoch auf einen Computer übertragen und anschließend auf dem CD-R/W-Laufwerk des Computers speichern.

### Formatieren von USB-Speichermedien

Wenn ein unformatiertes USB-Speichergerät am Anschluss USB TO DEVICE angeschlossen wird, oder wenn unformatierte Medien in das USB-Gerät eingelegt werden, das am Anschluss USB TO DEVICE angeschlossen ist, erscheint die Anzeige „unknown device (usb\*\*\*“ (unbekanntes Gerät; USB) in der Geräteliste des Format-Fensters [F3] im File-Modus. Falls dies passiert, führen Sie im Format-Display den Format-Befehl aus (Seite 278).

**HINWEIS** Die drei Sternchen (\*\*\*) im obigen Beispiel-Display stehen für die fortlaufenden Seriennummern der angeschlossenen Geräte, die formatiert werden müssen. Wenn mehrere Partitionen in einem einzelnen Gerät enthalten sind, erscheint die Nummer der Partition rechts der Seriennummer.

### Vorsichtsmaßnahmen bei Verwendung der USB-TO-DEVICE-Buchse

#### ⚠ VORSICHT

- Wenn das angeschlossene USB-Speichergerät eine eigene Stromversorgung besitzt, sollten Sie während des Betriebs am MOTIF XS das USB-Gerät weder ein- oder ausschalten noch das USB-Kabel hineinstecken oder herausziehen. Dies führt unter Umständen zu einer Systemblockade des Synthesizers.
- Während des Zugriffs auf Daten (wie bei Speicher-, Lade- und Löschvorgängen im File-Modus) dürfen Sie das USB-Kabel NICHT abziehen, das Speichermedium NICHT aus dem Gerät entfernen und KEINES der Geräte ausschalten. Andernfalls können die Daten auf einem oder beiden Geräten beschädigt werden.



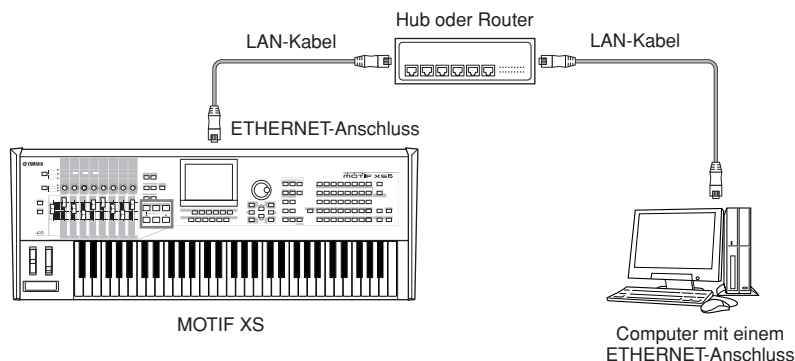
## Schützen der eigenen Daten (Schreibschutz)

Um das versehentliche Löschen wichtiger Daten zu verhindern, sollten Sie den an jedem Speichergerät bzw. -medium vorhandenen Schreibschutz aktivieren.

## Netzwerkverbindung

### LAN-Anschluss

Der MOTIF XS kann über ein ETHERNET-Kabel mit einem LAN-Netz verbunden werden. Wenn der MOTIF XS mit dem LAN-Netzwerk verbunden ist, können Sie im File-Modus die auf dem MOTIF XS erzeugte Datei auf jedem Computerlaufwerk speichern, das mit dem gleichen Netzwerk verbunden ist. Schließen Sie den MOTIF XS mit einem LAN-Kabel am Router oder Hub an. Schließen Sie einen Computer am Router oder Hub mit einem LAN-Kabel oder einer Funkverbindung an.



**HINWEIS** Verwenden Sie ein nicht gekreuztes LAN-Kabel.

**HINWEIS** Gemäß den EU-Vorschriften sollten Anwender in Europa ein STP-Kabel (Shielded Twisted Pair) verwenden, um elektromagnetische Störungen zu verhindern.

**HINWEIS** Wenn Ihr Computer nicht mit einem ETHERNET-Anschluss ausgestattet ist, installieren Sie einen handelsüblichen LAN-Adapter am PCI-Slot oder PC-Card-Slot Ihres Computers.

**HINWEIS** Wenn Sie für die Verbindung Ihres Computers mit dem Internet einen Breitband-Router nutzen, verwenden Sie einen nicht benutzten ETHERNET-Anschluss am Router zum Anschluss des MOTIF XS. Dadurch können Sie den MOTIF XS allerdings nicht mit dem Internet verbinden, sondern nur mit anderen Computern und Laufwerken im Netzwerk.

### Netzwerkeinstellungen

Nach Herstellen der LAN-Verbindung müssen Sie die netzwerkspezifischen Parameter einstellen, um die Verbindung zu aktivieren. Nach Herstellen einer Verbindung des MOTIF XS mit dem Netzwerk können Dateien zwischen dem MOTIF XS und dem mit dem gleichen Netzwerk verbundenen Computer gespeichert bzw. geladen werden. Rufen Sie das Network-Display (Seite 260) im Utility-Modus auf.

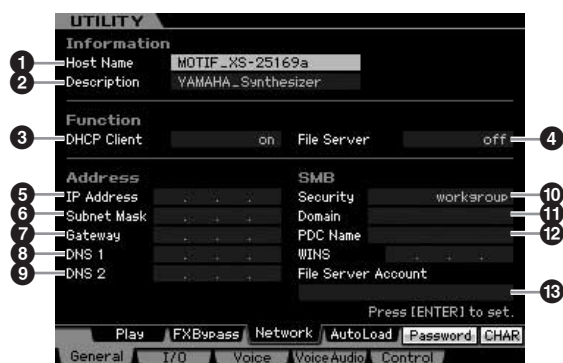
### File Sharing für den Zugriff auf einen Computer vom MOTIF XS aus

Beachten Sie die folgenden Anweisungen, damit Sie vom MOTIF XS aus über das LAN-Netzwerk auf einen Computer zugreifen können.

#### 1 Rufen Sie das Network-Display (Seite 260) des Utility-Modus auf.

Drücken Sie die Taste [UTILITY] zum Aufrufen des Utility-Modus und anschließend die Taste [F1] und [SF3], um das Network-Display zu öffnen.

#### 2 Hier werden die Parameter für das Netzwerk festgelegt.



Hier werden die zumindest erforderlichen Einstellungen (Parameter 3 und 10) erläutert. Einzelheiten zu den anderen Parametern finden Sie auf Seite 260.

#### 3 DHCP-Client

Stellen Sie diesen Parameter auf „On“, wenn das Netzwerk ein Gerät mit DHCP-Server-Funktion wie einen Breitband-Router einsetzt. Wenn dieser Parameter auf „On“ steht, ist das Einstellen der Parameter 5 – 9 nicht erforderlich. Stellen Sie diesen



Parameter auf „Off“, wenn Ihr Netzwerk kein Gerät mit DHCP-Server-Funktion einsetzt.

### 10 Sicherheit

Stellen Sie diesen Parameter auf „Workgroup“, wenn Ihr Netzwerkadministrator keine anders lautende Anweisung erteilt.

Die Parameter ① und ② sind hier nicht erforderlich. Die Parameter ⑤ – ⑨ müssen eingestellt werden, wenn Ihr Netzwerk kein Gerät mit DHCP-Server-Funktion einsetzt. Näheres siehe Seite 260. Hinweise zum Einstellen dieser Parameter finden Sie bei Ihrem Netzwerkadministrator oder Provider. Informationen zu den anderen Parametern finden Sie in der Erläuterung des Network-Displays (Seite 260) im Utility-Modus.

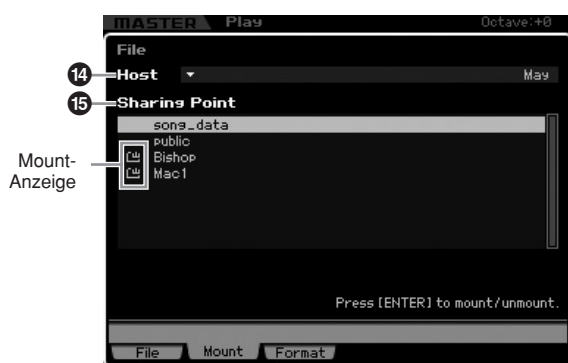
## 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Einstellungen auf dem MOTIF XS zu initialisieren.

## 4 Legen Sie das freigegebene Verzeichnis auf Ihrem Computer fest.

Legen Sie auf Ihrem Computer das Verzeichnis fest, auf das vom MOTIF XS aus über das Netzwerk zugegriffen werden soll. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Computers.

## 5 Prüfen Sie, ob MOTIF XS und Computer ordnungsgemäß mit dem Netzwerk verbunden sind oder nicht.

Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F2], um das Mount-Display aufzurufen (Seite 277). Wenn der MOTIF XS und der Computer ordnungsgemäß verbunden sind, wird der Computernamen in der Spalte HOST angezeigt. Wenn der Computernamen nicht angezeigt wird, drücken Sie die Taste [SF5] Char, und geben Sie dann in der Spalte Host (⑭) direkt den Computernamen ein. Wenn der MOTIF XS und der Computer ordnungsgemäß verbunden sind, wird der von Ihnen eingegebene Name erkannt.

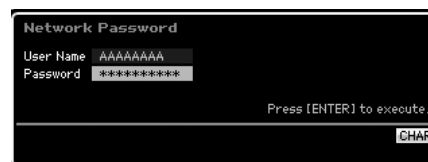


**HINWEIS** Bestätigen Sie den Computernamen im Betriebssystem Ihres Computers. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Computers.

## 6 Greifen Sie im File-Modus des MOTIF XS über das Netzwerk auf den Computer zu, so dass das freigegebene Verzeichnis im Display angezeigt wird.

Rufen Sie das Mount-Display des File-Modus' auf. Beim Einstellen eines Computernamens mit dem gewünschten freigegebenen Verzeichnis für HOST (①) wird im Display „Press [ENTER] to access“ (Zum Zugreifen [ENTER] drücken) angezeigt. Drücken Sie

anschließend die Taste [ENTER]. Sie werden im Display zur Eingabe des Passworts wie nachfolgend dargestellt aufgefordert. Geben Sie hier das Benutzerkonto Ihres Computers im Feld „User Name“ und das Passwort Ihres Computers im Feld „Password“ ein. Drücken Sie anschließend die Taste [ENTER], um den Zugang zwischen MOTIF XS und Computer herzustellen. Die freigegebenen Verzeichnisse des ausgewählten Computers sind im Feld „Sharing Point“ (②) aufgeführt.



**HINWEIS** Nach Herstellen des Zugangs zwischen MOTIF XS und Computer werden die freigegebenen Verzeichnisse automatisch im Display angezeigt, wenn ein Computer in der Spalte „Host“ ausgewählt wird. Wenn Sie die Stromversorgung unterbrechen, müssen Sie den Zugang (mit Eingabe von Benutzerkonto und Passwort) nach dem Einschalten erneut einrichten.

**HINWEIS** Ausführliche Informationen zum Bestätigen von Benutzerkonto und Passworts Ihres Computers finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Computers.

**HINWEIS** Wenn auf Ihrem Computer kein Passwort eingerichtet ist, müssen Sie dieses nicht eingeben. Der Zugang kann dann auch ohne Eingabe eines Passworts hergestellt werden.

## 7 Mounten Sie die gewünschten Verzeichnisse.

Im Feld „Sharing Point“ (②) können Sie das freigegebene Verzeichnis mounten, indem Sie den Cursor auf das gewünschte Verzeichnis bewegen und die Taste [ENTER] drücken. Die Mount-Anzeige wird links vom Namen des gemounteten Verzeichnisses angezeigt.

Beachten Sie die folgenden Anweisungen, damit Sie vom MOTIF XS aus über das LAN-Netzwerk auf einen Computer zugreifen können. Näheres siehe Seite 86.

## File Sharing für den Zugriff auf den MOTIF XS von einem Computer aus

Bachten Sie die folgenden Anweisungen, um auf den MOTIF XS (eigentlich ein USB-Speichergerät, das mit dem MOTIF XS verbunden ist) von einem Computer aus über das LAN-Netzwerk zuzugreifen. Rufen Sie das Network-Display (Seite 260) im Utility-Modus auf.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass Sie auf den internen Flash-Speicher des MOTIF XS nicht über das LAN-Netzwerk von einem Computer aus zugreifen können. Nur auf Daten, die auf ein mit dem MOTIF XS verbundenen USB-Speichergerät gespeichert sind, kann über das LAN-Netzwerk von einem Computer aus zugegriffen werden. Wenn Sie Dateien für den MOTIF XS und einen Computer freigeben wollen, speichern Sie diese auf dem internen Flash-Speicher gespeicherten Daten auf einem externen USB-Speichergerät.

## 1 Rufen Sie das Network-Display (Seite 260) und anschließend den „File Server Account“ (File-Server-Zugang) (⑬) auf.

Wenn das Konto noch nicht eingestellt wurde, kann auf den MOTIF XS mit einem Konto namens „nobody“ zugegriffen werden.

## 2 Legen Sie das Passwort fest.

Drücken Sie die Taste [SF5] „Password“, um das Fenster „Password“ aufzurufen. Anweisungen zur Einstellung finden Sie auf Seite 262.

## 3 Stellen Sie den Parameter „File Server“ (④) auf „On“.

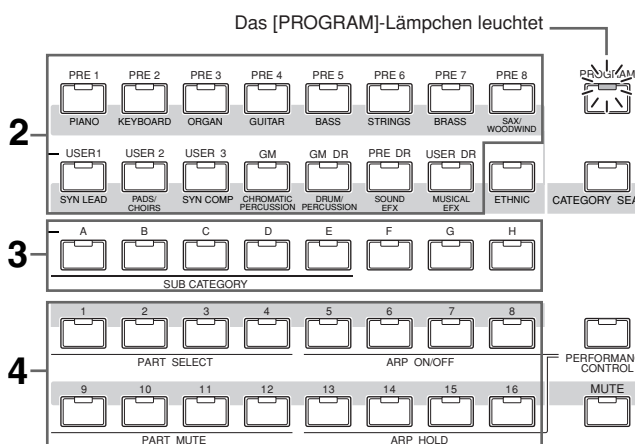


## Spiele auf der Tastatur im Voice-Play-Modus

Im Voice-Modus wählen Sie die gewünschte Voice aus und spielen und bearbeiten diese. Der Voice-Play-Modus ist der „Haupteingang“ des Voice-Modus, und hier wählen Sie Voices aus und spielen sie. Einige der Voice-Einstellungen können auch in diesem Modus bearbeitet werden. Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice-Play-Modus zu schalten und das entsprechende Display aufzurufen.

### Auswählen einer Voice

Dieses Synthesizer besitzt 128 Voices in jeder der insgesamt 15 Banken: Preset 1 – 8, User 1 – 3, GM, Preset Drum, User Drum und GM Drum. Die Bank besteht aus acht Gruppen (A bis H), von denen jede 16 Voices enthält. Um die gewünschte Voice auszuwählen, wählen Sie die Bank, die Gruppe und dann die Nummer aus.



### 1 Schalten Sie mit der Taste [VOICE] in den Voice Play-Modus.

Das [PROGRAM]-Lämpchen leuchtet um anzuzeigen, dass Sie die gewünschte Voice durch Angabe von Bank/Gruppe/Nummer auswählen können.

### 2 Wählen Sie eine Voice-Bank aus.

Drücken Sie eine der folgenden Bank-Tasten, um eine Bank auszuwählen. Auswählen einer Bank ruft das Voice-Select-Fenster auf.

Tasten	Banken
Tasten [PRE 1] – [PRE 8]	Preset-Banken 1 – 8
Tasten [USER 1] – [USER 3]	User-Banken 1 – 3
[GM]-Taste	GM-Bank
Taste [GM DR]	GM-Drum-Bank
Taste [PRE DR]	Preset-Drum-Bank
[USER DR]-Taste	User-Drum-Bank

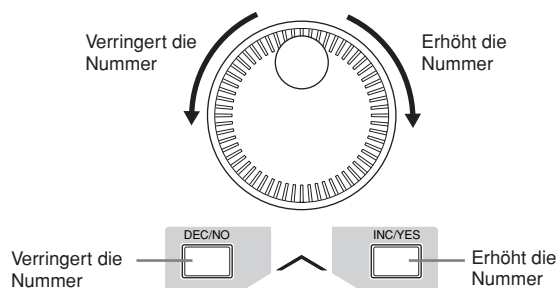
### 3 Wählen Sie eine Gruppe aus.

Drücken Sie zum Auswählen einer Gruppe eine der Tasten [A] bis [H]. Wenn Sie im vorigen Schritt eine Drum-Bank ausgewählt hatten, drücken Sie eine der Tasten [A] bis [D], um eine Gruppe auszuwählen. Die Namensliste der 16 Voices der ausgewählten Gruppe erscheint im Display. Beachten Sie, dass die GM-Drum-Bank nur eine Drum Voice enthält, was bedeutet, dass Sie keine Gruppe auswählen können.

### 4 Wählen Sie eine Voice aus.

Drücken Sie zum Auswählen einer Voice eine der Tasten [1] bis [16]. Auf diese Weise (mit Schritten 2–4) können Sie die gewünschte Voice auswählen.

**HINWEIS** Bei Auswahl einer Voice innerhalb derselben Bank oder Gruppe ist es nicht erforderlich, Bank oder Gruppe erneut auszuwählen. Verwenden Sie die Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder das Wählrad zur Auswahl der Voice-Nummer. Mit diesem Vorgang können Sie Voices in folgenden oder vorhergehenden Gruppen und Banken aufrufen.



## Auswählen einer Voice mit der Categoriesuche (Category Search)

Der MOTIF XS bietet die leistungsfähige Category-Search-Funktion (Kategoriesuche), mit der Sie schnellen Zugriff auf die gewünschten Sounds haben, unabhängig davon, in welchen Banken sie sich befinden. Anweisungen zur Verwendung der Kategoriesuche finden Sie in der „Kurzanleitung“ auf Seite 24.

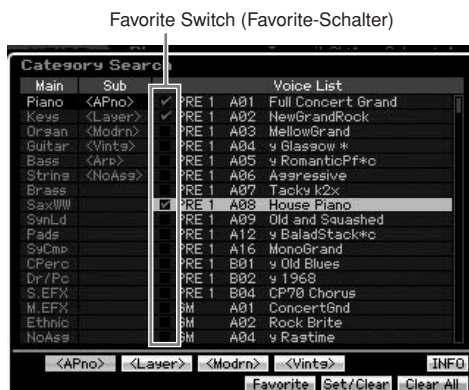
## Gruppieren der meistverwendeten Voices – Favorite Category

Die Kategoriesuche bietet auch eine praktische Favorite-Kategorie, mit der Sie Ihre Lieblings-Voices bzw. die am häufigsten verwendeten Voices zur einfachen Auswahl zusammenfassen können. Dies ist eine weitere nützliche Funktion, um im MOTIF XS aus der großen Anzahl von Voices die gewünschten Voices herauszusuchen.



## Speichern Ihrer Lieblings-Voices in der Favorite-Kategorie

- Schalten Sie mit der Taste [VOICE] in den Voice Play-Modus.**
- Rufen Sie das Category-Search-Fenster auf.**  
Drücken Sie die Taste [CATEGORY SEARCH], so dass deren Lämpchen aufleuchtet und das Category-Search-Fenster erscheint.
- Wählen Sie eine Ihrer Lieblings-Voices aus.**  
Suchen Sie die gewünschte Voice, indem Sie den Anweisungen auf Seite 24 folgen.
- Speichern Sie die Voice in der Favorite-Kategorie.**  
Drücken Sie die Taste [F5], um die Voice zu speichern und Favorite Switch einzuschalten. Im Feld links vom Voice-Namen erscheint eine Markierung, die anzeigt, dass die Voice in die Favorite-Kategorie aufgenommen wurde. (Wenn Sie die Taste [F5] nochmals drücken, wird die Markierung ausgeschaltet, und die ausgewählte Voice wird aus der Favorite-Kategorie gelöscht.) Um alle bisher gespeicherten Voices aus der Favorite-Kategorie zu löschen – sinnvoll, falls Sie die Favorite-Kategorie neu anlegen möchten – drücken Sie die Taste [F6].



## Auswählen einer Voice aus der Favorite-Kategorie

- Rufen Sie das Category-Search-Fenster auf.**  
Drücken Sie im Category-Search-Fenster die Taste [F4], um das Favorite-Select-Fenster aufzurufen. Im Favorite-Select-Fenster werden alle Voices angezeigt, die der Favorite-Kategorie zugewiesen sind.



## 2 Wählen Sie eine Voice aus.

Wählen Sie die gewünschte Voice aus, indem Sie den Cursor mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder dem Wählrad aufwärts oder abwärts durch die Voice-Liste bewegen.

**HINWEIS** Die Reihenfolge der Voices in der Favorite-Kategorie kann nicht geändert werden. Wenn Sie eine eigene Voice-Reihenfolge für die schnelle Auswahl während des Spiels erstellen möchten, speichern Sie die Voices auf einer der User-Banken.

## Verwenden der Dreh- und Schieberegler

Eine der leistungsfähigen Spielfunktionen des MOTIF XS ist die große Anzahl von Echtzeitreglern, besonders die Dreh- und Schieberegler. Mit diesen können Sie viele Parameter der aktuellen Voice einstellen, z. B. den Effektanteil, Attack-/Release-Zeiten, Klangfarbe und andere. Mit diesen Echtzeitreglern können Sie den Sound während des Spiels verändern, oder die Voice schnell bearbeiten und verändern. Jedem Regler lassen sich drei Funktionen zuweisen, die nacheinander mit der [SELECTED PART CONTROL]-Taste ausgewählt werden. Mit jedem Druck auf die Taste leuchten die folgenden Lämpchen nacheinander auf: TONE1 → TONE2 → ARP FX. Näheres siehe Seite 26 in der Kurzanleitung.

**HINWEIS** Wenn die Anzeige [E] (Edit) oben rechts im Display erscheint, kann die aktuelle Voice als neue User-Voice gespeichert werden (Seite 97).

**HINWEIS** Durch Festhalten der [SELECTED PART CONTROL]-Tasten für einige Sekunden wechselt das momentan leuchtende Lämpchen zu TONE 1.

**HINWEIS** Ein roter Punkt in der virtuellen Darstellung der Dreh- oder Schieberegler zeigt dessen momentan eingestellten Wert an. Das Drehen des Dreh- oder Schiebereglers hat so lange keine Auswirkung, bis dieser Punkt erreicht ist. Sobald Sie diesen Punkt mit dem Dreh- oder Schieberegler verschieben, verschwindet der Punkt, und die Bewegung des Dreh- oder Schiebereglers beeinflusst den Klang.

**HINWEIS** Sie können die den acht Reglern zugewiesenen Funktionen im Voice-Play-Display ablesen, das mit der [F1]-Taste aufgerufen wird. Wenn ein anderes Display als das Voice-Display angezeigt wird, können Sie die Funktionen der Drehregler überprüfen, indem Sie die Taste [SELECTED PART CONTROL] drücken, die das Control-Function-Fenster aufruft.

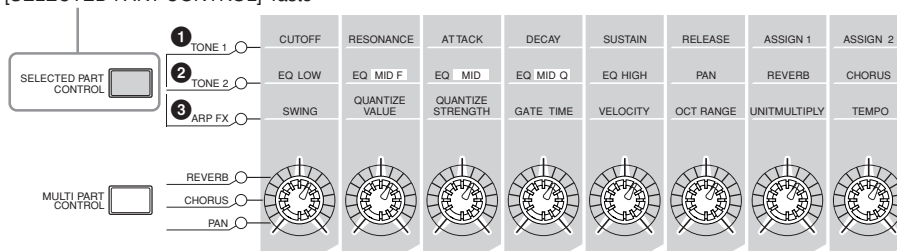
Roter Punkt (aktueller Wert)





## Funktionen der Drehregler

[SELECTED PART CONTROL]-Taste



<b>❶ Wenn die [TONE]-Anzeige aufleuchtet:</b>		Bewegen der Drehregler 1 und 2 ändert die Filter-Parameter im EG/EQ-Display. Bewegen der Drehregler 3–6 ändert die Parameter der Amplitudenhüllkurve (AEG).
Drehregler 1	CUTOFF	Reguliert die Klanghelligkeit durch Anheben oder Absenken der Filter-Cutoff-Frequenz (Seite 94).
Drehregler 2	RESONANCE	Reguliert die Resonanz (Seite 94), um den Signalpegel im Bereich der Cutoff-Frequenz zu verstärken. Durch Anheben der Obertöne in diesem Bereich kann so ein „spitzer“ Klang erzeugt werden, der den Ton dünner, heller und schärfer klingen lässt.
Drehregler 3	ATTACK	Erhöht oder verringert die EG-Anstiegszeit (Seite 94) der aktuellen Voice. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Anstiegszeit.
Drehregler 4	DECAY	Erhöht oder verringert die EG-Abklingzeit (Seite 94) der aktuellen Voice, um festzulegen, wie schnell die Lautstärke vom maximalen Attack-Pegel zum Sustain-Pegel abfällt. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Abklingzeit.
Drehregler 5	SUSTAIN	Erhöht oder verringert den EG-Haltepegel (Seite 94), bei dem die Lautstärke so lange verweilt, wie die Note gehalten wird (nach der Attack- und der Decay-Phase). Drehen Sie den Regler gegen den Uhrzeigersinn, um den Haltepegel zu verringern.
Drehregler 6	RELEASE	Erhöht oder verringert die EG-Ausklingszeit (Seite 94), um festzulegen, wie schnell die Lautstärke nach dem Loslassen einer Taste vom Sustain-Pegel auf Null aufbällt. Je kleiner der Wert, desto kürzer die Ausklingszeit.
Drehregler 7	ASSIGN 1	Diesen Drehreglern kann eine Vielzahl von Funktionen zugewiesen werden. Sie können die momentan den Reglern zugewiesenen Funktionen im Voice-Play-Display (Seite 91) ablesen. Im Controller-Set-Display (Seite 104) im Voice-Common-Edit-Modus können Sie die Funktionen dieser Regler einstellen.
Drehregler 8	ASSIGN 2	
<b>❷ Wenn das Lämpchen von TONE 2 aufleuchtet:</b>		Bewegen der Drehregler 1–5 ändert die EQ-Parameter im EG/EQ-Display (Seite 94). Bewegen der Drehregler 6–8 ändert die Parameter im Play-Mode-Display (Seite 98) und im Effect-Connect-Display (Seite 107) im Voice-Common-Edit-Modus.
Drehregler 1	EQ LOW	Erhöht oder verringert den EQ Low Gain (Seite 95), um den Klang zu ändern.
Drehregler 2	EQ MID F (EQ-Frequenz der Mitten)	Erhöht oder verringert die Frequenz des mittleren EQ-Bandes (Seite 95), bei der das Band mit Drehregler 3 (EQ MID) eingestellt wird.
Drehregler 3	EQ MID (EQ-Anhebung/Absenkung der Mitten)	Hebt das mittlere Band des EQs (Seite 95) an oder senkt es ab, um die aktuelle Voice zu ändern.
Drehregler 4	EQ MID Q (EQ-Güte der Mitten)	Verringert oder erhöht die Bandbreite des mittleren EQ-Bandes (Seite 95), das mit dem Drehregler 3 (EQ MID) eingestellt wird. Drehen des Reglers 4 im Uhrzeigersinn erhöht den Q-Wert, so dass das Band schmaler wird. Drehen des Reglers 4 gegen den Uhrzeigersinn verringert den Q-Wert, so dass das Band breiter wird.
Drehregler 5	EQ HIGH (EQ-Anhebung/Absenkung der Höhen)	Hebt das obere Band des EQs (Seite 95) an oder senkt es ab, um die aktuelle Voice zu ändern.
Drehregler 6	PAN	Stellt die Stereo-Panoramaposition der aktuellen Voice ein (Seite 99).
Drehregler 7	REVERB	Stellt den Hall-Ausspielpegel ein (Seite 108).
Drehregler 8	CHORUS	Stellt den Chorus-Ausspielpegel ein (Seite 108).
<b>❸ Wenn das Lämpchen von ARP FX aufleuchtet:</b>		Bewegen der Drehregler ändert die Arpeggio-Parameter im Voice-Common-Edit-Modus. Diese Funktion ist verfügbar, wenn die Arpeggio-Funktion eingeschaltet ist.
Drehregler 1	SWING	Stellt das Swing-Feeling der Arpeggio-Wiedergabe ein (Seite 103). Drehen im Uhrzeigersinn erhöht das Swing-Feeling, Drehen gegen den Uhrzeigersinn verringert es.
Drehregler 2	QUANTIZE VALUE	Wählt den Quantisierungswert (Seite 102) bzw. das Notenwertraster, an dem die Notendaten des Arpeggios ausgerichtet werden sollen. Drehen im Uhrzeigersinn erhöht den für die Quantisierung eingestellten Notenwert, Drehen gegen den Uhrzeigersinn verringert ihn.
Drehregler 3	QUANTIZE STRENGTH	Dieser Wert bestimmt den Quantisierungsanteil (Seite 103), um den die Noten-Events desArpeggios auf die nächste Note im Quantisierungsraster verschoben werden. Durch Drehen des Reglers im Uhrzeigersinn werden die Noten-Events näher in Richtung des nächstgelegenen Schlags verschoben.
Drehregler 4	GATE TIME	Stellt das Verhältnis der klingenden Notenlänge (Seite 103) der Arpeggio-Noten ein. Drehen im Uhrzeigersinn verlängert die Notenlängen in Richtung legato, Drehen gegen den Uhrzeigersinn verkürzt die Noten Richtung staccato.
Drehregler 5	VELOCITY	Stellt das Velocity-Verhältnis (Seite 103) der Arpeggio-Noten ein.
Drehregler 6	OCT RANGE (Oktavbereich)	Bestimmt die Oktavlage (Seite 103) der Arpeggio-Wiedergabe.
Drehregler 7	UNITMULTIPLY	Stellt die Vervielfachung der Einheit (Seite 102) der Arpeggio-Wiedergabe ein, um die Geschwindigkeit der Arpeggio-Wiedergabe im Verhältnis zum Tempo zu erhöhen/verringern.
Drehregler 8	TEMPO	Stellt das Tempo der Arpeggio-Wiedergabe ein.

**HINWEIS** Durch Drehen des Reglers wird der Parameterwert zum Tempowert der aktuellen Voice addiert. Wenn der Parameter bereits auf dem maximalen oder minimalen Wert steht, wird der Wert durch Drehen des Reglers nicht weiter geändert.



## Funktionen der Schieberegler

Mit den acht Schieberegler können Sie die Lautstärke der acht Elemente (Seite 56) einstellen, aus denen eine Normal Voice besteht. Jeder der Schieberegler 1–8 entspricht einem der Elemente 1–8. Bevor Sie die Schieberegler bedienen, können Sie im Information-Display (Seite 93) ablesen, welche Elemente für die aktuelle Normal Voice verwendet werden. Bedenken Sie, dass bei Auswahl einer Drum Voice ein einziger Schieberegler die Lautstärke aller Schlaginstrumente bzw. Tasten gleichzeitig ändern kann.

## Die Anzeige [E]

Wenn Sie im Voice-Play- oder Voice-Edit-Modus einen Parameterwert ändern, erscheint in der oberen rechten Ecke des LCD-Displays die Anzeige [E] (Edit-Anzeige). Diese bestätigt, dass die Voice zwar geändert, die geänderte Version jedoch noch nicht gespeichert wurde. Zum Speichern des aktuellen Zustands folgen Sie den Anweisungen auf Seite 97.



## Einstellung des MIDI-Sendekanals der Tastatur

Sie können den MIDI-Kanal einstellen, über den das Instrument beim Spiel der Tastatur oder Betätigung der Controller MIDI-Daten (an einen externen Sequenzer, Klangerzeuger oder an ein anderes Gerät) sendet.

- 1 Drücken Sie die [TRACK]-Taste, so dass deren Lämpchen leuchtet.
- 2 Drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [16], um den MIDI-Sendekanal festzulegen.
- 3 Drücken Sie nach der Einstellung die [PROGRAM]-Taste, um zum vorherigen Zustand zurückzukehren.

**HINWEIS** Dieser Parameter ist identisch mit Keyboard Transmit Channel (Seite 268) im MIDI-Display im Utility-Modus. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.

## Oktavlage der Tastatur

Manchmal möchten Sie beim Spielen einer Voice diese vielleicht in einer tieferen oder höheren Tonlage spielen. So möchten Sie beispielsweise die Tonlage nach unten verschieben, um zusätzliche Bassnoten zu erreichen, oder nach oben, um bei Leads und Solos noch höhere Noten zu erreichen. Mit Hilfe der Tasten [Octave Up] bzw. [Octave Down] können Sie dies schnell und einfach bewirken. Jedes Mal, wenn Sie im Bedienfeld die OCTAVE-Taste [UP] drücken, wird die Tonlage der gesamten Voice um eine Oktave nach oben verschoben. Dementsprechend wird bei jeder Betätigung der OCTAVE-Taste [DOWN] die Tonhöhe um eine Oktave nach unten verschoben. Der Wertebereich liegt zwischen –3 und +3, wobei 0 die Standardtonhöhe ist. Die gegenwärtige Einstellung der Oktavlage wird oben rechts im Display angezeigt. Sie können die Standardtonhöhe (0) sofort aufrufen, indem Sie die OCTAVE-Tasten [UP] und [DOWN] gleichzeitig drücken (beide Lämpchen erlöschen). Am Lämpchenstatus der OCTAVE-Taste [DOWN]/[UP] können Sie auf einen Blick die aktuell eingestellte Oktavlage erkennen. Bei Einstellung auf eine Oktave nach unten oder nach oben leuchtet das entsprechende Lämpchen. Bei Einstellung auf zwei Oktaven nach unten oder nach oben blinkt das entsprechende Lämpchen langsam. Bei Einstellung auf drei Oktaven nach unten oder nach oben blinkt das entsprechende Lämpchen schnell.

**HINWEIS** Dieser Parameter entspricht dem Octave-Parameter (Seite 260) im Play-Display im Utility-Modus. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert.

**HINWEIS** Wenn Sie die Noten auf der Tastatur in Halbtonschritten verändern möchten, stellen Sie den Parameter Transpose (Seite 260) im Play-Display im Utility-Modus ein.

## Verwenden der Arpeggio-Funktion

Mit der Arpeggio-Funktion lösen Sie durch einfaches Spielen von Tasten auf der Klaviatur Rhythmus-Patterns, Riffs und Phrasen mit der aktuellen Voice aus. Anweisungen zur Verwendung der Arpeggio-Funktionen finden Sie in der „Kurzanleitung“ auf Seite 24.

## Das Voice-Play-Display

Das Voice-Display erscheint als erstes, wenn Sie die [VOICE]-Taste drücken und in den Voice-Modus schalten.





## 1 Voice-Bank

Hier wird die Bank der aktuellen Voice angezeigt. Die Voice-Bank ist der Speicherbereich, der die Daten von Normal Voices und Drum Voices enthält. Es gibt 15 Voice-Banken, wie folgend aufgeführt.

### PRE1 – 8 (Preset-Bank 1 – 8)

Jede dieser Banken enthält 128 verschiedene Preset-Voices.

### USR1 – 3 (User-Bank 1–3)

In diesen Banken können Sie die Voices speichern, die Sie erzeugt und/oder bearbeitet haben. Es sind 128 verschiedene Voices in jeder dieser Banken gespeichert.

### GM

Diese Bank enthält 128 verschiedene Voices in der im Format General MIDI (GM) festgelegten Reihenfolge.

### GMDR (GM-Drum-Bank)

Diese Bank enthält eine einzelne Drum Voice, bei denen die Zuordnungen der Schlaginstrumente dem Format General MIDI (GM) entsprechen.

### PDR (Preset-Drum-Bank)

Diese Bank enthält 64 verschiedene, voreingestellte Drum Voices.

### UDR (User-Drum-Bank)

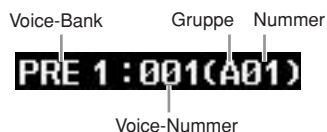
Diese Bank kann zum Speichern von Drum Voices verwendet werden, die Sie selbst erzeugt und/oder bearbeitet haben.

### GM-Voices

GM (General MIDI) ist ein weltweiter Standard zur Voice-Organisation und für MIDI-Funktionen von Synthesizern und Klangerzeugern. Er wurde in erster Linie dafür konzipiert, dass alle Songdaten, die mit einem GM-Gerät erstellt wurden, auf jedem beliebigen anderen GM-Gerät – unabhängig von Hersteller und Modell – nahezu gleich klingen. Die GM-Voice-Bank dieses Synthesizers wurde so konzipiert, dass GM-Songdaten korrekt wiedergegeben werden. Beachten Sie jedoch, dass der Klang möglicherweise nicht exakt mit dem des ursprünglichen Klangerzeugers übereinstimmt.

## 2 Voice-Nummer (Gruppe/Nummer)

Jeder Voice innerhalb einer Bank wird eine Voice-Nummer zwischen 001 und 128 zugeordnet.



Die Voice-Nummern 001 bis 128 werden in das (in Klammern gezeigte) Format der Banken A bis H und Nummern 1 bis 16 (für jede Bank) konvertiert. Dieses Format bezieht sich auf die Gruppentasten [A] – [H] und die Nummerntasten [1] – [16]. Die Voice-Nummern und die entsprechenden Gruppen/Nummern sind nachstehend aufgelistet.

Gruppe/Nummer	Voice-Nummer
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

## 3 Category (Hauptkategorie 1/Hauptkategorie 2)

Zeigt die Hauptkategorie der ausgewählten Voice an. Eine Kategorie ist ein Schlüsselbegriff, der den Instrumententyp oder den Klang beschreibt. Eine Preset-Voice ist in zwei Hauptkategorien eingeteilt. Die Kategorieeinstellungen werden im General-Display (Seite 98) im Voice-Common-Edit vorgenommen. Näheres hierzu finden Sie in den Beschreibungen zum General-Display.

## 4 Voice-Name

Zeigt den Namen der aktuellen Voice an.

## 5 Transmit CH (MIDI-Sendekanal)

Bestimmt den MIDI-Kanal, über den das Instrument MIDI-Daten von der Tastatur und den Controllern an einen externen Sequenzer, Klangerzeuger oder an ein anderes Gerät sendet. Näheres zur Einstellung finden Sie auf Seite 91.

## 6 Octave

Zeigt die Oktavlage der Tastatur an, die mit den OCTAVE-Tasten eingestellt wurde. Dieser Parameter bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Voice verglichen mit der normalen Oktavlage verschoben ist.

## 7 Reglerfunktionen

Zeigt den Status der Dreh- und Schieberegler auf dem Bedienfeld an. Dies hat dieselbe Funktion wie das Control-Function-Fenster. (Seite 89).

## 8 Zuweisungseinstellungen

Zeigt die Funktionen an, die den Drehreglern, ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten und anderen Controllern zugeordnet sind. Die Funktionszuweisungen erfolgen in den Displays Control Assign (Seite 147) im Performance-Common-Edit-Modus und Controller Set (Seite 104) im Voice-Common-Edit-Modus.

### MW (Modulationsrad)

Zeigt die Funktionen an, die dem Modulationsrad zugewiesen sind.

### RB (Ribbon Controller)

Zeigt die Funktionen an, die dem Gleitband zugewiesen sind.

### AF1, AF2 (Assignable Function 1, 2)

Zeigt die Funktionen an, die den beiden ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten zugeordnet sind.

### AS1, AS2 (Assign 1, 2)

Zeigt die Funktionen an, die den entsprechenden Drehreglern zugewiesen sind (aufgedruckt als „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“), wenn die Lämpchen der Taste [TONE1] leuchtet.

## 9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1–5)

Die Arpeggio-Typen sind den Tasten mit dem Achtelnoten-Symbol auf dem Reiter im Display zugeordnet. Diese können Sie aufrufen, indem Sie diese Tasten zu beliebiger Zeit während Ihres Tastaturspiels drücken. Die Zuweisung der Arpeggio-Typen zu den Tasten erfolgt im Arpeggio-Display (Seite 95).

## 10 [SF6] INFO (Information)

Mit dieser Taste rufen Sie die Informationsseite der aktuellen Voice auf. Näheres finden Sie weiter unten bei „Voice-Informationen“.



**11 [F1] Play (Voice Play)**

Mit dieser Taste kehren Sie vom aktuellen Display zum Voice-Play-Display zurück.

**12 [F2] Porta (Portamento)**

Mit dieser Taste rufen Sie das Portamento-Display auf (Seite 93).

**13 [F3] EG/EQ (Envelope Generator/Equalizer)**

Mit dieser Taste rufen Sie das Display auf, das die Grundeinstellungen EG, Filter, und EQ enthält (Seite 94).

**14 [F4] Arpeggio**

Mit dieser Taste rufen Sie das Arpeggio-Display auf (Seite 95).

**15 [F6] Effect**

Mit dieser Taste rufen Sie das Effect-Connect-Display (Seite 107) im Voice-Common-Edit-Modus auf.

## Voice-Informationen – [SF6] INFO (Information)

In diesem Display erhalten Sie Informationen über die aktuelle Voice. Die Einstellungen können hier nicht geändert werden.

**1 Bank**

Hier wird die Bank der ausgewählten Voice angezeigt. Die Werte in Klammern zeigen die Bank-Select-Werte MSB und LSB an, die zur Auswahl der aktuellen Voice über MIDI dienen.

**2 Program (Voice-Nummer)**

Jeder Voice innerhalb einer Bank wird eine Nummer zwischen 001 und 128 zugeordnet. Die Werte in Klammern zeigen Gruppen und Nummer an.

**3 Category 1**  
**Category 2**

Zeigt die Hauptkategorien 1 und 2 für die aktuelle Voice an.

**4 Name**

Zeigt den Namen der aktuellen Voice an.

**5 Voice Type**

Zeigt an, ob die aktuelle Voice eine Normal Voice oder eine Drum Voice ist.

**6 Mono/Poly**

Zeigt an, ob die aktuelle Voice auf Mono (nur eine Note kann zurzeit gespielt werden) oder auf Poly (mehrere Noten können gleichzeitig gespielt werden) eingestellt ist.

**7 Element Switch**

Zeigt den Status (Ein/Ausschaltzustand) der acht Elemente der aktuellen Voice an. Aktive Elemente werden mit deren jeweiligen Nummern angezeigt. Ein Sternchen „\*“ zeigt an, dass das zugehörige Element stummgeschaltet ist, obwohl der Parameter Element Switch eingeschaltet ist. Ein Strich „-“ zeigt an, dass der Parameter Element Switch dieses Elements ausgeschaltet ist.

**8 Portamento**

Zeigt den Ein-/Ausschaltzustand des Parameters Portamento Switch (Seite 93) der aktuellen Voice an.

**9 Pitch Bend Range**

Zeigt die Upper/Lower-Einstellung (Seite 99) des Pitch-Bend-Bereichs der aktuellen Voice an.

**10 Effects**

Zeigt die Effekteinstellungen (für Insertion A, Insertion B, Reverb und Chorus) der aktuellen Voice an.

**HINWEIS** Die Parameter 6, 7 und 8 werden nicht angezeigt, wenn eine Drum Voice ausgewählt ist.

## Portamento-Einstellungen – [F2] Porta

In diesem Display können Sie die monophone oder polyphone Wiedergabe auswählen und die Portamento-Parameter einstellen. Durch den Portamento-Effekt wird ein allmählicher Übergang der Tonhöhe zwischen zwei auf der Tastatur gespielten Noten erzeugt. Der hier eingestellte Wert wird auf die gleichnamigen Parameter im Play-Mode-Display (Seite 91) im Voice-Common-Edit-Modus übertragen.

**HINWEIS** Dieser Parameter ist bei ausgewählter Drum Voice nicht verfügbar.

**1 Portamento Switch****2 Portamento Time****3 Portamento Mode****4 Mono/Poly Mode**

Diese sind identisch mit den Parametern im Play-Mode-Display (Seite 98) des Voice-Common-Edit-Modus.



## Anwendung von Portamento auf die Voice

Folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um das Portamento auf die Voice anzuwenden, die Sie momentan auf der Tastatur spielen.

### 1 Schalten Sie mit der Taste [VOICE] in den Voice Play-Modus.

Wählen Sie die Voice aus, auf die das Portamento angewendet werden soll. Das Portamento ist besonders bei Voices wirksam, bei denen der Klang während des Festhaltens der Klaviertaste ausgehalten wird.

### 2 Rufen Sie mit Taste [F2] das Portamento-Display auf.

### 3 Schalten Sie Portamento Switch ein („on“).

### 4 Stellen Sie die Portamento-Zeit ein.

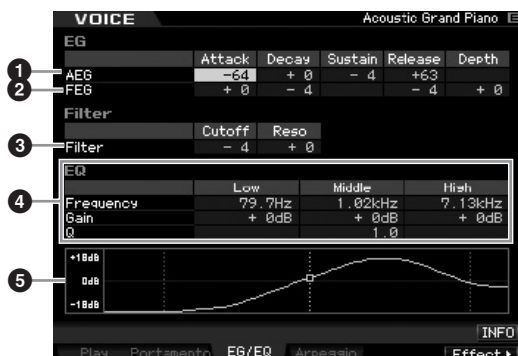
Für beste Ergebnisse stellen Sie hier einen relativ hohen Wert ein.

### 5 Spielen Sie abwechselnd zwei verschiedene Tasten, um das Portamento zu hören.

Ein guter Test ist es, eine Note anzuschlagen, und dann eine Oktave darüber oder darunter eine weitere Note anzuschlagen, um zu prüfen, wie das Portamento angewendet wird.

## Ändern der Klangfarbe – [F3] EG/EQ

Sie können die Klangfarbe ändern, indem Sie die EG/EQ-Einstellungen aller Elemente verändern, aus denen die Voice besteht. Die hier vorgenommenen EG-Einstellungen werden auf die gleichnamigen Parameter im Amplitude-EG-Display (Seite 123) und im Filter-EG-Display (Seite 119) als Versatzwerte auf alle Elemente angewendet. Die Einstellungen der hiesigen Werte werden zu den ursprünglichen Werten addiert oder von diesen subtrahiert. Wenn der Parameter dem entsprechend bereits auf dem maximalen oder minimalen Wert steht, wird der Wert durch weitere Werterhöhung/-verringerung nicht mehr geändert. Beachten Sie, dass sich die hier angewendeten EQ-Einstellungen direkt auf die Voice auswirken.



### 1 AEG (Amplitude EG)

Mit Hilfe des AEG können Sie die Entwicklung der Lautstärke von dem Moment an, in dem der Klang einsetzt, bis zu dem Moment, in dem er ausgeklungen ist, steuern.

#### Attack (Attack Time, Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Lautstärke nach Anschlagen einer Taste bis zum maximalen Anfangspegel der Hüllkurve ansteigt.

#### Decay (Decay Time, Abklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Lautstärke vom maximalen Anfangspegel auf den Sustain-Pegel abfällt.

#### Sustain (Sustain Level; Haltepegel)

Bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel), bei dem die Lautstärke so lange verweilt, wie die Note gehalten wird (nach der Attack- und der Decay-Phase). Je kleiner der Wert, desto geringer ist der Haltepegel.

#### Release (Release Time)

Bestimmt, wie schnell die Lautstärke vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**HINWEIS** Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist, sind Sustain Level und Release Time nicht verfügbar. „---“ erscheint in den entsprechenden Spalten, und diese Parameter können nicht eingestellt werden.

### 2 FEG (Filter EG)

Mit dem FEG können Sie die Entwicklung der Klanghelligkeit (Cutoff-Frequenz) von dem Moment an, wo der Klang einsetzt, bis zum dem Moment, an dem er aufhört, steuern. Der Verlauf der Klangfarbe hängt stark vom Filtertyp (Seite 117) des Voice-Elements ab.

#### Attack (Attack Time, Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit der Filteränderung vom Spielzeitpunkt der Note bis zum maximalen Anfangspegel der Cutoff-Frequenz.

#### Decay (Decay Time, Abklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Cutoff-Frequenz vom maximalen Anfangswert auf den Sustain-Pegel abfällt.

#### Release (Release Time, Ausklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Cutoff-Frequenz vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird.

#### Depth (Tiefe; Anteil)

Bestimmt die Stärke bzw. den Anteil, mit dem die Filter-Hüllkurve die Cutoff-Frequenz beeinflussen soll. Eine Einstellung von 0 bewirkt keine Änderung der Cutoff-Frequenz. Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist die Frequenzänderung. Bei negativen Werten wird die Änderungsrichtung der Frequenz umgekehrt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### 3 Filter

Das Filter modifiziert die Klanghelligkeit, indem das Signal auf einen bestimmten Frequenzbereich begrenzt wird. Die Klangfarbe hängt stark vom Filtertyp (Seite 117) des Voice-Elements ab. Das Tiefpassfilter (LPF; Low Pass Filter) filtert die Frequenzen oberhalb der Cutoff-Frequenz aus dem Signal heraus, während das Hochpassfilter (HPF; High Pass Filter) die Frequenzen unterhalb der Cutoff-Frequenz herausfiltert.

#### Cutoff

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters, wenn das Low Pass Filter ausgewählt ist. Beispiel: Je höher der Wert, desto heller ist der Abklingvorgang.



**Reso (Resonance)**

Bewirkt einen erhöhten Pegel im Bereich der Cutoff-Frequenz. Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**4 EQ**

Dies ist ein parametrischer Equalizer mit drei Bändern (Höhen, Mitten und Bässe). Sie können den Pegel jedes Frequenzbandes (Höhen, Mitten, Bässe) anheben oder absenken, um den Klang der Voice zu ändern. Für das mittlere Frequenzband können Sie auch den Wert von Q einstellen (Güte, Kehrwert der Bandbreite).

**Frequency**

Bestimmt die Arbeitsfrequenz der einzelnen Frequenzbänder. Stellen Sie den Wert auf eine Frequenz, bei der Sie das Signal anheben oder absenken möchten.

**Einstellungen:**

Low (Bässe): 50,1 Hz – 2,00 kHz

Mid (Mitten): 139,7 Hz – 10,1 kHz

High (Höhen): 503,8 Hz – 14,0 kHz

**Gain**

Legt die Pegelverstärkung für die (oben eingestellte) Frequenz bzw. den Wert fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird. Je höher der Wert, desto größer die Anhebung/Absenkung. Je niedriger der Wert, desto geringer ist die Anhebung/Absenkung.

**Einstellungen:** -12,00 dB + 0,00 dB – +12,00 dB

**Q (Kehrwert der Bandbreite)**

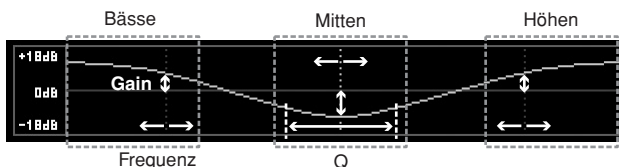
Bestimmt den Wert für Q (Quality, Güte, bzw. Kehrwert der Bandbreite) des mittleren Frequenzbandes. Je höher der Wert, desto schmäler die Bandbreite. Je niedriger der Wert, desto größer die Bandbreite.

**Einstellungen:** 0,7 – 10,3

**HINWEIS** Die Einstellung Q ist nur für das Mittenband verfügbar, das als Peaking-EQ ausgeführt ist. Bei einem EQ mit „Peak“-Charakteristik (Glockenform) können Sie eine bestimmte Frequenz anheben oder absenken und die Bandbreite festlegen. Die Form der EQs für Höhen und Bässe ist dagegen vom „Shelving“-Typ (Niveauregelung), bei dem Sie die Frequenzen oberhalb oder unterhalb einer bestimmten Grenzfrequenz beeinflussen.

**5 EQ-Grafik**

Stellt die EQ-Einstellungen als Grafik dar. Die vertikale Achse repräsentiert den Pegel, die horizontale Achse die Frequenz.



## Arpeggio-Einstellungen – [F4] Arpeggio

Dies Display bestimmt die Grundeinstellungen des Arpeggios. Bedenken Sie, dass die Parameter Bank (6) bis Type (9) fünf Einstellungen besitzen, die in allen Displays von [SF1] ARP1 bis [SF5] ARP5 bearbeitet werden können. Der hier eingestellte Wert wird auf die gleichnamigen Parameter im Arpeggio-Main-Display (Seite 101) im Voice-Common-Edit-Modus übertragen.



Name des Arpeggio-Typs

- 1 Switch
- 2 Hold
- 3 Tempo
- 4 Velocity Limit
- 5 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)-Tasten
- 6 Bank
- 7 Category
- 8 Sub Category
- 9 Type

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Main-Display (Seite 101) des Voice-Common-Edit-Modus'.

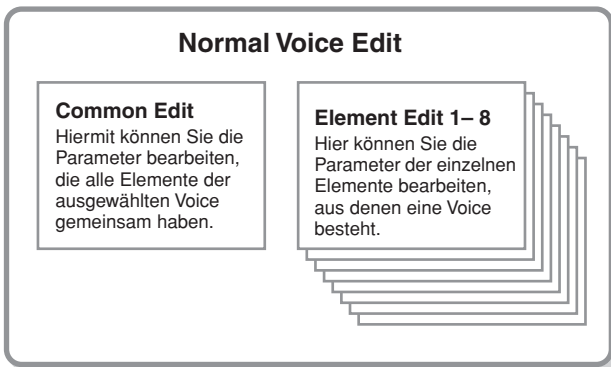


# Normal Voice bearbeiten

„Bearbeitung“ (bzw. engl. „Editing“) bezeichnet bei Voices den Vorgang der Voice-Erstellung durch Änderung der Parameter, aus denen die Voice besteht. Dies findet im Voice-Edit-Modus statt, einer Unterbetriebsart des Voice-Modus'. Um in den Voice-Edit-Modus zu schalten, drücken Sie die [VOICE]-Taste, um den Voice-Modus aufzurufen, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.

## Common Edit und Element Edit

Eine Normal Voice, die Klänge von tonal spielbaren Musikinstrumenten enthält, die auf der gesamten Tastatur gespielt werden, besteht aus bis zu acht Elementen (Elements). Es gibt zwei Arten von Edit-Displays für Normal Voices: die Common-Edit-Displays zur Bearbeitung der Einstellungen, die allen Elementen gemeinsam (common) sind, und Element-Edit-Displays zur Bearbeitung der einzelnen Elemente.

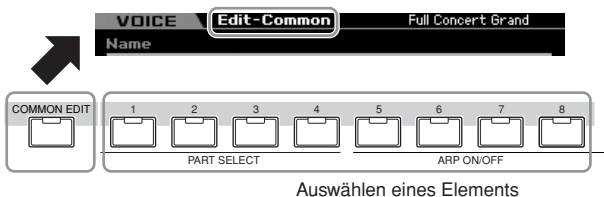


## Bearbeiten von Normal Voices

- 1 Drücken Sie die Taste [VOICE], um in den Voice Play-Modus zu wechseln.**  
Wählen Sie die zu bearbeitende Normal Voice aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Voice Edit-Modus zu schalten.**
- 3. Rufen Sie das gewünschte Edit-Display auf, Common Edit oder Element Edit.**

Zum Aufrufen des Common-Edit-Displays drücken Sie die [COMMON EDIT]-Taste. Zum Aufrufen des Element-Edit-Displays, drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [8], um das zu bearbeitende Element auszuwählen.

Zeigt an, dass dieses Display aus dem Common-Edit-Modus stammt.



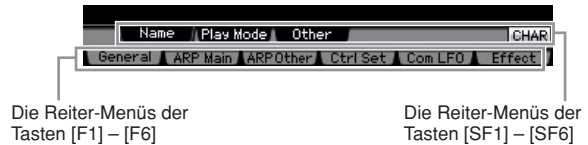
Auswählen eines Elements

Zeigt an, dass dieses Display aus dem Element-Edit-Modus stammt.



## 4 Rufen Sie das gewünschte Display auf.

Um das gewünschte Display zu finden, beachten Sie die Einträge des Reiter-Menüs der Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] unten im Display.



**HINWEIS** Indem Sie die [SF6]-Taste drücken, können Sie verschiedene Funktionen wie z. B. das Information-Display, die Zeicheneingabe (Seite 82), die Funktion der Nummerntasten (Seite 81), und die Listenanzeige/-auswahl (Seite 82) verwenden. Die mit der Taste [SF6] ausgeführte Funktion hängt davon ab, welcher Parameter ausgewählt ist, bzw. wo sich der Cursor befindet.

- 5 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschte Parameter.**
- 6 Ändern Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wählrad.**
- 7 Wiederholen Sie die Schritte 3–6 beliebig oft.**
- 8 Geben Sie den gewünschten Namen für die bearbeitete Voice ein.**

Verwenden Sie hierzu das Name-Display (Seite 98) im Voice-Common-Edit-Modus.

## 9 Speichern Sie die bearbeitete Voice.

Drücken Sie die [STORE]-Taste zum Aufruf des Store-Fensters (Seite 97), und speichern Sie dann die bearbeitete Voice.

### ! VORSICHT

Die bearbeitete Voice geht verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten. Denken Sie daran, die Voice-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten.

**HINWEIS** Wenn gewünscht, speichern Sie die bearbeiteten und gespeicherten Voices auf einem USB-Speichergerät, das an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist, oder auf einem Computer, der mit dem Netzwerk des MOTIF XS verbunden ist. Bedenken Sie, dass die bearbeiteten Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Daher ist es nicht notwendig, die Daten auf einem externen Gerät zu speichern; wir empfehlen nichtsdestotrotz, alle wichtigen Daten auf einem externen Gerät zu speichern bzw. zu archivieren. Näheres siehe Seite 278.

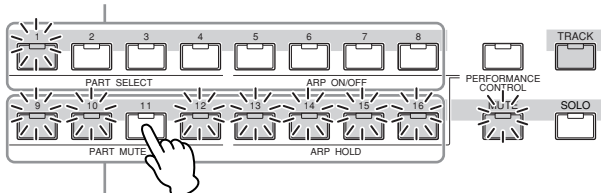


## Praktische Funktionen für die Voice-Bearbeitung

### Ein-/Ausschalten eines Elements

Im Voice-Edit-Modus können Sie immer mit den Zifferntasten [1] – [8] ein Element auswählen. Die Tasten [1] – [8] zeigen das zu bearbeitende Element an. Um ein Element ein-/auszuschalten, schalten Sie die [MUTE]-Taste ein, und verwenden Sie dann die Zifferntasten [9] – [16].

Benutzen Sie die Zifferntasten [1] – [8], um das Element auszuwählen, das Sie bearbeiten möchten

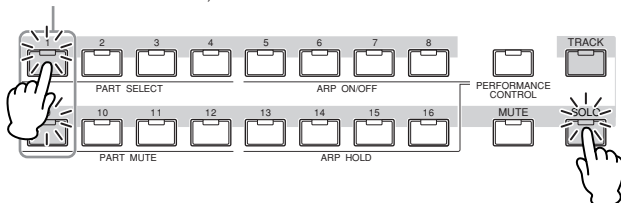


Verwenden Sie die Zifferntasten [9] – [16], um die jeweiligen Elemente ein-/auszuschalten

### Solo-Schalten eines zu bearbeitenden Elements

Wenn Sie nur das zu bearbeitende Element einschalten möchten, drücken Sie die [SOLO]-Tasten, um es einzuschalten, und drücken Sie dann eine der Zifferntasten [1] – [8] oder [9] – [16]. Wenn Sie zum Beispiel nur Element 1 einschalten und bearbeiten möchten, drücken Sie die Taste [1] oder [9], so dass die Anzeige [1] leuchtet und die Anzeige [9] blinkt.

Verwenden Sie die Zifferntasten [1] – [8] / [9] – [16], um nur das Element einzuschalten, das Sie bearbeiten möchten



### Die Anzeige [E]

Die Anzeige [E] (Edit) erscheint im Voice-Edit-Modus sowie im Voice-Play-Modus. Näheres siehe Seite 97.

### Compare-Funktion

Mit der Compare-Funktion (Vergleichen) können Sie zwischen der soeben bearbeiteten Voice und deren unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat.

#### 1 Drücken Sie die Taste [EDIT], um den Compare-Modus aufzurufen.

Drücken Sie im Voice-Edit-Modus (die [EDIT]-Anzeige leuchtet) die [EDIT]-Taste, so dass die Anzeige blinkt. Die Anzeige [E] oben rechts im Bildschirm wird zu einem [C], und die Voice-Einstellungen vor dem Bearbeiten werden kurzzeitig wiederhergestellt, um einen Vergleich zu ermöglichen.

Wenn die Anzeige [E] im Voice-Play-Modus angezeigt wird, drücken Sie die [EDIT]-Taste zum Aufruf des Voice-Edit-Modus, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste nochmals, um den Compare-Modus aufzurufen.

Compare-Anzeige (vor der Bearbeitung)

VOICE	Edit-Elm 1	Full Concert Grand	(E)
Hold Time	Elm 1 0	Elm 2 0	Elm 3 0
Attack Time	51	49	50

#### 2 Drücken Sie erneut die [EDIT]-Taste, um zum Originalzustand zurückzukehren.

Wenn die Anzeige [C] oben rechts im Display angezeigt wird, drücken Sie die [EDIT]-Taste (das Lämpchen leuchtet stetig, und die Anzeige [C] wechselt zurück zu [E]).

Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 beliebig oft, um den bearbeiteten und den ursprünglichen Klang miteinander zu vergleichen.

**HINWEIS** Solange die Compare-Funktion aktiv ist, können Sie die Voice nicht bearbeiten.

### Speichern der erstellten Voice

#### 1 Drücken Sie die Taste [STORE], um den Voice-Store-Modus aufzurufen.



#### 2 Wählen Sie das Speicherziel für die Voice aus.

Wählen Sie mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Ziel-User-Bank (USER 1–3 bei einer Normal Voice, USER DR bei einer Drum Voice) und die Voice-Nummer aus. Sie können auch die Tasten [USER 1] – [USER 3], [USER DR], die Gruppentasten [A] – [H] und die Nummerntasten [1] – [16] zur Angabe des Speicherziels verwenden.

#### 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

#### 4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

Nach der Speicherung der Voice erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das Voice-Play-Display wird wieder angezeigt. In diesem Zustand ist die soeben gespeicherte Voice im Display ausgewählt, wodurch Sie diese Voice sofort spielen können.

#### **! VORSICHT**

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Von wichtigen Daten sollten Sie in jedem Falle eine Sicherungskopie auf einem separaten USB-Speichergerät anlegen. Näheres zum Speichern finden Sie auf Seite 278.

**HINWEIS** Bedenken Sie, dass „Store“-Speicherziele sich im internen Speicher befinden (Flash-ROM), während „Save“-Speicherziele sich im externen Speicher befinden, z. B. einem USB-Speichergerät.



# Common-Edit-Parameter

[VOICE] → Normal-Voice-Auswahl → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Mit Common Edit können Sie die Parameter bearbeiten, die alle Elemente der ausgewählten Normal Voice gemeinsam haben.

## Das Sternchensymbol (\*)

Für Anwender, für die die Voice-Bearbeitung ein neues Feld ist, und die sich durch die große Anzahl der Parameter überfordert fühlen könnten, sind in diesem Abschnitt die einfachsten, grundlegenden Parameter mit Sternchen markiert. Wenn Sie mit der Voice-Bearbeitung gerade erst beginnen, probieren Sie diese Parameter zuerst aus.

## Allgemeine Einstellungen für die ausgewählte Voice – [F1] General

### Benennen der bearbeiteten Voice – [SF1] Name



#### 1 Name\*

Hier wird der gewünschte Name für die Voice eingegeben. Der Voice-Name kann aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Sie können die Zeichenliste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] CHAR drücken und dann das gewünschte Zeichen aus der Liste auswählen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 82.

#### 2 Main Category 1\*

#### 3 Sub Category 1\*

#### 4 Main Category 2\*

#### 5 Sub Category 2\*

Bestimmt die beiden Hauptkategorien und deren Unterkategorien, zu denen die Voice gehört. Die Kategorie dient als Schlüsselbegriff für bestimmte Voice-Eigenschaften. Bei richtiger Angabe wird die Suche nach der gewünschten Voice aus der großen Vielzahl von Voices erleichtert. Es gibt 16 Hauptkategorien, welche die Instrumentengattungen darstellen. Für jede Hauptkategorie gibt es bis zu fünf Unterkategorien, die den Instrumententyp noch genauer angeben.

**Einstellungen:** Beachten Sie dazu die folgende Liste.

Hauptkategorie		Unterkategorie				
Acoustic Piano	Pn	Acoustic	Layer	Modern	Vintage	Arpeggio
Keyboard	Kb	Electric Piano	FM Piano	Clavi	Synth	Arpeggio
Organ	Or	Tone Wheel	Combo	Pipe	Synth	Arpeggio
Guitar	Gt	Acoustic	Electric Clean	Electric Distortion	Synth	Arpeggio
Bass	Bs	Acoustic	Electric	Synth	Arpeggio	—
Streicher	St	Solo	Ensemble	Pizzicato	Synth	Arpeggio
Brass	Br	Solo	Brass Ensemble	Orchestra	Synth	Arpeggio
Sax / Woodwind	SW	Saxophone	Flute	Woodwind	Reed / Pipe	Arpeggio
Synth Lead	Ld	Analog	Digital	Hip Hop	Dance	Arpeggio
Synth Pad/Choir	Pd	Analog	Warm	Bright	Choir	Arpeggio
Synth Comp	Sc	Analog	Digital	Fade	Hook	Arpeggio
Chromatic Percussion	Cp	Mallet Percussion	Bell	Synth Bell	Pitched Drum	Arpeggio
Drum / Percussion	Dr	Drums	Percussion	Synth	Arpeggio	—
Sound Effect	Se	Moving	Ambient	Nature	Sci-Fi	Arpeggio
Musical Effect	Me	Moving	Ambient	Sweep	Hit	Arpeggio
Ethnic	Et	Bowed	Plucked	Struck	Blown	Arpeggio

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

## Play-Modus-Einstellungen wie Micro Tuning und Mono/Poly – [SF2] Play Mode

In diesem Display können Sie verschiedene Einstellungen wie Mono oder Poly, Pitch, Portamento und Micro Tuning vornehmen.



#### 1 Volume\*

Bestimmt den Ausgangspegel der Voice. Stellen Sie diesen Parameter ein, um das Lautstärkeverhältnis zwischen der aktuellen Voice und anderen Voices festzulegen.

**Einstellungen:** 0 – 127



## 2 Pan\*

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des PAN-Drehreglers im Bedienfeld einstellen.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

**HINWEIS** Bedenken Sie, dass der Voice-Parameter Pan nur geringe oder gar keine hörbaren Auswirkungen hat, wenn Pan für ein bestimmtes Element auf ganz links und Pan eines anderen Elements auf ganz rechts eingestellt ist.

## 3 Note Shift\*

Bestimmt die Anzahl von Halbtönen, um welche die Tonhöhe nach oben oder nach unten verschoben wird.

**Einstellungen:** -24 – +0 – 24

## 4 PB Range Upper (oberer Pitch-Bend-Bereich)\*

## 5 PB Range Lower (unterer Pitch-Bend-Bereich)\*

Bestimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. Eine Einstellung des Upper-Parameters auf +12 würde bei einer Aufwärtsbewegung des Pitch-Bend-Rades die Tonhöhe um bis zu eine Oktave (12 Halbtöne) erhöhen. Eine Einstellung des Lower-Parameters auf -12 würde bei einer Abwärtsbewegung des Pitch-Bend-Rades die Tonhöhe um bis zu eine Oktave (12 Halbtöne) verringern.

**Einstellungen:** -48 semi – +0 semi – +24 semi

## 6 Bank (Micro Tuning Bank)

Bestimmt die Micro-Tuning-Bank.

**Einstellungen:** PRE, USR

PRE (Preset)

Enthält die 13 voreingestellten Micro-Tunings.

USR (User)

Enthält Ihre eigenen Micro-Tunings, die Sie im Micro-Tuning-Display (Seite 265) im Utility-Modus erzeugt haben.

## 7 Tuning Number

Bestimmt die Micro-Tuning-Nummer. Die Preset-Bank bietet 13 Tonskalen, einschließlich zumeist üblichen „Temperierten Stimmung“.

**Einstellungen:**

Preset Bank: 1 – 13 (Siehe Micro-Tuning-Liste unten.)

User Bank: 1 – 8

## 8 Tuning Root

Stellt den Grundton für jede Tonskala ein. Für einige Skalen ist diese Einstellung nicht erforderlich.

**Einstellungen:** C – B

### Was ist Micro Tuning?

Mit dieser Funktion können Sie die Tonskala der Tastatur von der normalen Stimmung (temperierte oder gleichschwebende Stimmung) zu einer von mehreren anderen Skalen ändern. Sie können die Tonskala für jede Voice festlegen, indem Sie einfach eine Tuning-Nummer auswählen. Sie können auch eigene Micro-Tunings verwenden, die Sie im Micro-Tuning-Display (Seite 265) im Utility-Modus erzeugt haben.

## Liste der Micro-Tunings

Micro-Tuning-Nr.	Typ	Micro Tuning Root (Grundton der Tonskala)	Kommentare
1	Equal (Temperierte Stimmung)	—	Die „Kompromisstimmung“ der letzten 200 Jahre, die sich in der westlichen Musik durchgesetzt hat und auch auf den meisten Keyboards zu finden ist. Jeder Halbtonschritt entspricht exakt 1/12 einer Oktave; es gibt keine Unterschiede in der Spielbarkeit der Tonarten. Der Nachteil ist jedoch, dass bis auf die Oktaven keines der Intervalle perfekt gestimmt ist.
2	PureMajor (Reine Dur-Stimmung)	C – B	Diese Stimmung ist so angelegt, dass die meisten Intervalle (besonders die große Terz und die reine Quinte) in der Durtonleiter reine Intervalle sind. Dies bedeutet, dass die anderen Intervalle entsprechend unrein sind. Sie müssen die Tonart (C bis H) angeben, in der Sie spielen möchten.
3	PureMinor (Reine Moll-Stimmung)	C – B (H)	Genauso wie reines Dur, jedoch für Molltonarten konzipiert.
4	Werckmeister (Werckmeister)	C – B (H)	Andreas Werckmeister, ein Zeitgenosse von Bach, konzipierte diese Stimmung, damit auf Tasteninstrumenten in allen Tonarten gespielt werden konnte. Dabei besitzt jede Tonart einen eigenständigen Charakter.
5	Kirnberger	C – B (H)	Johann Philipp Kirnberger, ein Komponist des 18. Jahrhunderts, entwarf diese temperierte Skala, ebenfalls um Darbietungen in allen Tonarten zu ermöglichen.
6	Vallot&Yng (Vallotti & Young)	C – B (H)	Francescantonio Vallotti und Thomas Young (beide Mitte des 18. Jahrhunderts) entwarfen diese Anpassung an die pythagoräische Stimmung, in der die ersten sechs Quinten um den gleichen Betrag verkleinert sind.
7	1/4 Shift (1/4-Transposition)	—	Normale, gleichmäßig temperierte Tonleiter, die um 50 Cents nach oben verschoben ist
8	1/4 Tone (vierteltönig)	—	Vierundzwanzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Spielen Sie vierundzwanzig Noten, um zur nächsten Oktave zu gelangen.)
9	1/8 Tone (achteltönig)	—	Achtundvierzig Noten mit gleichem Abstand pro Oktave. (Spielen Sie achtundvierzig Noten, um zur nächsten Oktave zu gelangen.)
10	Indian (indisch)	—	Kommt normalerweise in der indischen Musik vor (nur weiße Tasten) .
11	Arabic 1 (Arabisch 3)	C – B (H)	Kommt normalerweise in der arabischen Musik vor.
12	Arabisch 2		
13	Arabisch 3		

## 9 Mono/Poly\*

Wählt eine der Voice-Betriebsarten monophon oder polyphon.

**Einstellungen:** mono, poly

**mono**

In der Einstellung „mono“ wird die ausgewählte Voice monophon gespielt (es erklingt immer nur eine Note gleichzeitig). Für viele Instrumentenklänge (wie Bass und Synth-Lead) ist hiermit ein natürlicheres und weicher klingendes Legatospiel möglich, als wenn dieser Parameter auf „poly“ eingestellt ist.

**poly**

In der Einstellung „poly“ wird die ausgewählte Voice polyphon gespielt (es können mehrere Noten gleichzeitig bzw. Akkorde gespielt werden).

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



## 10 Key Assign Mode

In der Einstellung „single“ wird die doppelte Wiedergabe der gleichen Note verhindert. Diese Option ist nützlich, wenn zwei oder mehr Instanzen der gleichen Note nahezu simultan empfangen werden, oder wenn ein entsprechendes Note-Off-Event fehlt. Für die Wiedergabe jeder Instanz der gleichen Note stellen Sie den Parameter auf „multi“ ein.

**Einstellungen:** single, multi

**single**

Wenn hier „single“ eingestellt ist und die gleiche Note wird doppelt an den internen Klangerzeuger gesendet, wird die erste Note gestoppt und die nächste Note erklingt.

**multi**

Wenn hier „multi“ eingestellt ist und die gleiche Note wird doppelt an den internen Klangerzeuger gesendet, erklingen beide Noten gleichzeitig.

## 11 Portamento Switch\*

Bestimmt, ob auf die aktuelle Voice der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht.

**Einstellungen:** on, off

## 12 Portamento Time\*

Bestimmt die Dauer des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Die Auswirkung des Parameters hängt von den Einstellungen des Portamento-Time-Modus ab (14). Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten.

**Einstellungen:** 0 – 127

## 13 Portamento Mode

Bestimmt, wie der Portamento-Effekt auf Ihr Tastaturspiel angewendet wird.

**Einstellungen:** fingered, fulltime

**fingered**

Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

**fulltime**

Portamento wird auf alle Noten angewendet.

## 14 Portamento Time Mode

Bestimmt, wie sich die Tonhöhe über die Zeit ändert.

**Einstellungen:** rate1, time1, rate2, time2

**rate1**

Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit.

**time1**

Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit.

**rate2**

Die Tonhöhe ändert sich mit der angegebenen Geschwindigkeit um eine Oktave.

**time2**

Die Tonhöhe ändert sich in der angegebenen Zeit um eine Oktave.

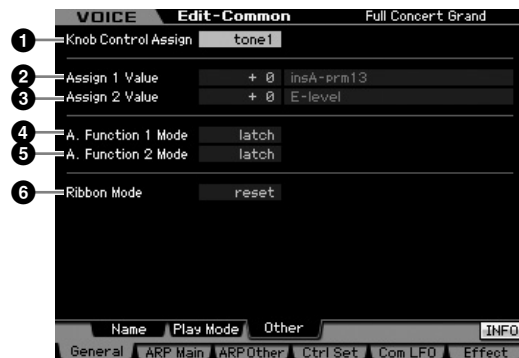
## 15 Portamento Legato Slope

Wenn Mono/Poly auf „mono“ eingestellt ist, kann das Legatospiel einen unnatürlichen Anschlag bewirken, je nach dem, welche Waveform der ausgewählten Voice zugeordnet ist. Um dieses Problem zu lösen, können Sie diesen Parameter verwenden, um den Attack der Voice einzustellen. Normalerweise sollte hier ein niedriger Wert eingestellt werden für Waveforms mit kurzen Attack-Zeiten, und ein hoher Wert für Waveforms mit langen Attack-Zeiten.

**Einstellungen:** 0 – 7

## Andere Einstellungen – [SF3] Other

In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen für die Drehregler (Knobs) einstellen und den Wirkungsbereich des Pitch-Bend-Rads (aufwärts/abwärts) festlegen.



### 1 Knob Control Assign

Bestimmt, welches Lämpchen (TONE 1, TONE 2 oder ARP FX) beim Auswählen einer Voice eingeschaltet wird. Diese Einstellung kann für jede Voice gespeichert werden.

**Einstellungen:** tone1, tone2, ARP FX

### 2 Assign 1 Value

### 3 Assign 2 Value

Zeigt den Pegel des Reglers der Bezeichnung „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“ zu dem Zeitpunkt an, an dem die Voice bei eingeschaltetem Lämpchen TONE 1 ausgewählt wurde. Die den Reglern zugeordneten Funktionen werden jeweils rechts des Wertes angezeigt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**HINWEIS** Die den Reglern ASSIGN 1/2 zugeordneten Funktionen können im Controller-Set-Display (Seite 104) eingestellt werden.

### 4 A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode)

### 5 A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Bestimmt, ob die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1] und [2] als einrastende (Latch) oder als Momentschalter (momentary) funktionieren. In der Einstellung „latch“ wird durch Drücken der Taste der Leuchtzustand des Lämpchens zwischen Ein und Aus umgeschaltet. In der Einstellung „momentary“ wird durch Drücken/Halten der Taste das Lämpchen eingeschaltet und beim Loslassen ausgeschaltet.

**Einstellungen:** momentary, latch

### 6 Ribbon Mode (Ribbon Controller mode)

Bestimmt, wie das Gleitband (Ribbon Controller) beim Loslassen reagiert. In der Einstellung „reset“ bewirkt das Loslassen des Gleitbandes eine automatische Rückkehr zum Mittelwert. In der Einstellung „hold“ bleibt beim Loslassen des Gleitbandes der letzte Wert eingestellt.

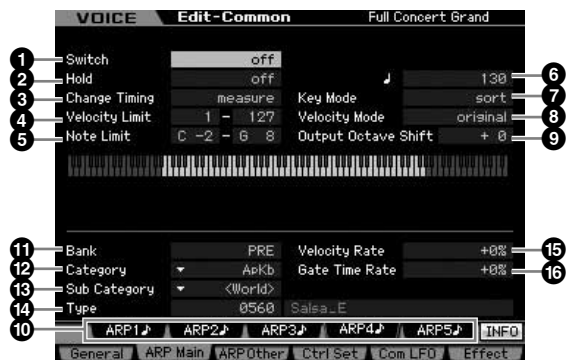
**Einstellungen:** hold, reset



## Arpeggio-Einstellungen – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Dies Display bestimmt die Grundeinstellungen des Arpeggios. Bedenken Sie, dass die Parameter Bank (11) bis Gate Time Rate Offset (16) fünf Einstellungen besitzen, die in allen Displays von [SF1] ARP1 bis [SF5] ARP5 bearbeitet werden können.

Näheres zum Arpeggio finden Sie auf Seite 62.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das KBD-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. Die Notennummer oder Velocity kann in diesem Fall auch geändert werden, indem Sie die KBD-Taste [SF6] gedrückt halten und gleichzeitig auf die gewünschte Klaviertaste drücken. Näheres siehe Seite 82.

### 1 Switch

Bestimmt als Schalter, ob das Arpeggio aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Beim Aufruf einer Voice, deren Common Switch eingeschaltet ist, wird die [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste auf dem Bedienfeld automatisch eingeschaltet.

**Einstellungen:** on, off

### 2 Hold\*

Wenn dies eingeschaltet ist („on“), wird das Arpeggio automatisch im Kreis abgespielt, auch dann, wenn Sie die Klaviertasten loslassen.

**Einstellungen:** sync off (siehe unten), off, on

#### sync-off

In der Einstellung „sync-off“ wird die Arpeggio-Wiedergabe unhörbar fortgesetzt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Durch Drücken einer beliebigen Klaviertaste wird das Arpeggio wieder eingeschaltet, und das Arpeggio ist von diesem Punkt an zu hören.

### 3 Change Timing\*

Bestimmt den Zeitpunkt, an dem der Arpeggio-Typ umschaltet, wenn Sie während der Arpeggio-Wiedergabe einen anderen Typ auswählen. In der Einstellung „realtime“ wird der Arpeggio-Typ sofort umgeschaltet. In der Einstellung „measure“ wird der Arpeggio-Typ am Anfang des nächsten Taktes umgeschaltet.

**Einstellungen:** realtime, measure

### 4 Velocity Limit

Legt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagstärke) fest, mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst werden kann. Hiermit können Sie den Velocity-Bereich einstellen, innerhalb dessen Sie die Arpeggio-Wiedergabe starten können. Sie können auch getrennte Velocity-Bereiche für die Arpeggio-Auslösung mit einer „Lücke“ in der Mitte

erstellen, indem Sie den höchsten Wert zuerst eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Velocity Limit auf „93–34“ können Sie das Element in zwei getrennten Velocity-Bereichen spielen: leise (1–34) und laut (93–127). Noten, die mit mittleren Velocity-Werten zwischen 35 und 92 gespielt werden, lösen das Arpeggio nicht aus.

**Einstellungen:** 001 – 127

### 5 Note Limit

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Noten in diesem Bereich lösen das Arpeggio aus. Beispiel: Durch Einstellen eines Note Limits von „C5 – C4“ können Sie das Arpeggio auslösen, indem Sie Noten in den beiden Bereichen von C-2 bis C4 und C5 bis G8 spielen; die zwischen C4 und C5 gespielten Noten haben keinen Einfluss auf das Arpeggio.

**Einstellungen:** C-2 – G8

**HINWEIS** Bitte beachten Sie, dass kein Klang erzeugt wird, wenn KeyMode auf „sort“ oder „thru“ gesetzt ist und Noten außerhalb der hier vorgenommenen Einstellung für die Notengrenze gespielt werden.

### 6 Tempo\*

Bestimmt das Tempo des Arpeggios. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** 5 – 300

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, MIDI-Computer oder anderen MIDI-Geräten verwenden, und Sie möchten es zu diesem Gerät synchronisieren, stellen Sie den MIDI-Sync-Parameter (5) im MIDI-Display (Seite 268) des Utility-Modus auf „MIDI“ oder „auto“. In diesem Fall zeigt der hiesige Tempo-Parameter „MIDI“ bzw. „auto“ an und lässt sich nicht ändern.

### 7 Key Mode

Bestimmt, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

**Einstellungen:** sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

#### sort

Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z. B. die Noten eines Akkords), wird immer dieselbe Sequenz gespielt, gleichgültig, in welcher Reihenfolge Sie die Noten spielen.

#### thru

Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z.B. die Noten eines Akkords), variiert die Sequenz je nach Reihenfolge der Noten.

#### direct

Die Noten-Events der Arpeggio-Sequenz werden nicht gespielt; nur die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen, sind zu hören. Wenn das Arpeggio wiedergegeben wird, werden Events wie Pan und Brightness auf den Klang Ihres Tastaturspiels angewendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn die Arpeggio-Typen Daten ohne Noten enthalten oder wenn der Kategorietyp „Ctrl“ ausgewählt ist.

#### sort+direct

Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten „sort“-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagene Note erklingt ebenfalls.

#### thru+direct

Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten „thru“-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagene Note erklingt ebenfalls.

**HINWEIS** Einige zur Kategorie „Cntr“ gehörende Arpeggio-Typen enthalten möglicherweise keine Noten-Events (Seite 65). Wenn ein solcher Arpeggio-Typ ausgewählt ist und KeyMode auf „sort“ oder „thru“ gesetzt ist, wird kein Klang erzeugt, auch wenn Sie die Note auf der Tastatur drücken.



## 8 Velocity Mode

Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.

**Einstellungen:** original, thru

original

Das Arpeggio wird mit den in den Arpeggio-Sequenzdaten enthaltenen voreingestellten Velocity-Werten wiedergegeben.

thru

Das Arpeggio entspricht den Velocity-Werten Ihres Spiels auf der Tastatur. Wenn Sie die Noten z.B. kräftig anschlagen, erhöht sich die Velocity des Arpeggios.

## 9 Output Octave Shift

Legt den maximalen Arpeggio-Bereich in Oktaven fest.

**Einstellungen:** -10 – +10

## 10 Tasten [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Die sechs Parameter Bank (11) bis Gate Time Rate Offset (16) in der unteren Hälfte des Displays können in jedem der Displays [SF1] ARP1 bis [SF5] ARP5 bearbeitet werden. Sie können die Parameter der unteren Display-Hälfte für jede der fünf Arpeggio-Einstellungen einstellen, indem Sie eine der Tasten [SF1] – [SF5] drücken. Das Achtelnoten-Symbol im Reiter-Menü zeigt jeden Arpeggio-Typ (außer „off“) an, der im Display der entsprechenden Unterfunktionstaste ausgewählt ist.

**Einstellungen:** [SF1] – [SF5], (Subfunktions-)Tasten

## 11 Bank\*

Bestimmt die Arpeggio-Bank mit dem gewünschten Arpeggio-Typ. Wählen Sie „PRE“, wenn Sie einen Preset-Arpeggio-Typ auswählen möchten. Wählen Sie „USER“, wenn Sie einen selbst erstellten und gespeicherten Arpeggio-Typ auswählen möchten.

**Einstellungen:** PRE, USR

**HINWEIS** Für nähere Anweisungen zur Erstellung eigener Arpeggio-Typen lesen Sie auf Seite 66.

## 12 Category\*

## 13 Sub Category\*

Sie können die Kategorie und deren Unterkategorie auswählen, die den gewünschten Arpeggio-Typ enthält. Dieser Parameter ist verfügbar, wenn „PRE“ als Bank ausgewählt ist.

**Einstellungen:** Beachten Sie die Liste der Arpeggio-Kategorien auf Seite 62.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

## 14 Type\*

Bestimmt die Nummer des gewünschten Arpeggio-Typs in der ausgewählten Kategorie. Der Name des ausgewählten Arpeggio-Typs wird rechts der Nummer im Display angezeigt. Siehe die Arpeggio-Typen-Liste in der Datenliste 2 (separate Online-Dokumentation). Weitere Informationen über die Datenliste 2 finden Sie im Abschnitt „So verwenden Sie diese Bedienungsanleitung“ (Seite 6).

**HINWEIS** Weitere Informationen über die Verwendung der Arpeggio-Typen-Liste finden Sie auf Seite 63.

## 15 Velocity Rate

Bestimmt den Prozentsatz, um den die ursprüngliche Velocity der Arpeggio-Noten verändert wird. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert kleiner als Null ist, wird er auf 1 gesetzt, und wenn der Wert größer als 128 ist, wird er auf genau 127 gesetzt.

Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** -100% – +0% – +100%

## 16 Gate Time Rate

Bestimmt die klingende Notenlänge der Arpeggio-Noten. Die Gate Time kann nicht unter ihren Minimalwert von 1 verringert werden; sämtliche Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimalwert gestellt. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** -100% – +0% – +100%

# Arpeggio-Einstellungen – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Durch das Ändern von Timing und Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ des Arpeggio-Wiedergabe variieren.



## 1 Unit Multiply

Reguliert die Arpeggio-Wiedergabedauer auf der Grundlage des Tempos. Mit diesem Parameter können Sie ein anderes Arpeggio aus einer Vorlage erzeugen. Stellen Sie beispielsweise einen Wert von 200% ein, so wird die Wiedergabezeit verdoppelt (das Tempo wird halbiert). Im Gegensatz dazu wird bei einem Wert von 50% die Wiedergabezeit halbiert und das Tempo verdoppelt. Die normale Wiedergabezeit entspricht einem Wert von 100%. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

## 2 Quantize Value\*

Bestimmt, auf welche Schläge die Notendaten im Song ausgerichtet werden, oder bestimmt, auf welche Schläge im Song der Swing-Faktor angewendet wird. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** 60 (32stel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)



### 3 Quantize Strength

Dieser Wert bestimmt, um welchen Anteil die Noten-Events auf die nächste Note im Quantisierungsraster verschoben werden. Die Einstellung 100% erzeugt genau das beim Parameter „Quantize“ (siehe oben) eingestellte Timing. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung. Eine Einstellung von 50% führt dazu, dass die Noten auf halben Weg zwischen 0% und 100% verschoben werden. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** 0% – 100%

### 4 Swing\*

Verzögert Noten an geradzahligen (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Einstellungen höher als 1 verzögern die Arpeggionoten, während Einstellungen unterhalb von 1 sie nach vorne verschieben. Die Einstellung 0 erzeugt genau das beim Parameter „Quantize“ (siehe oben) eingestellte Timing (Swing-Faktor 1). Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** -120 – +120

### 5 Velocity Rate

Bestimmt, um wieviel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Ein Wert von 100% bedeutet zum Beispiel, dass die ursprünglichen Velocity-Werte verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die Velocity der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% die Velocity erhöhen. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert kleiner als Null ist, wird er auf 1 gesetzt, und wenn der Wert größer als 127 ist, wird er auf genau 127 gesetzt.

**Einstellungen:** 0 – 200%

### 6 Gate Time Rate

Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Ein Wert von 100% bedeutet, dass die ursprünglichen Notenlängen verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die klingende Länge der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% sie erhöhen. Die Gate Time kann nicht unter ihren Minimalwert von 1 verringert werden; sämtliche Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimalwert gestellt.

**Einstellungen:** 0 – 200%

### 7 Octave Range

Legt den maximalen Arpeggio-Bereich in Oktaven fest. Positive Werteinstellungen erhöhen den Oktavenumfang der Arpeggio-Wiedergabe nach oben, während negative Werteinstellungen den Umfang nach unten erhöhen. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** -3 – +0 – +3

### 8 Loop

Wenn hier „on“ eingestellt ist, läuft das Arpeggio im Kreis (als Schleife), so lange Sie Tasten gedrückt halten. Wenn hier „off“ eingestellt ist, läuft das Arpeggio auch dann nur einmal ab, wenn Sie die Tasten gedrückt halten.

**Einstellungen:** off, on

### 9 Trigger Mode

Wenn hier „gate“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Note die Arpeggio-Wiedergabe gestartet und durch Loslassen gestoppt. Wenn hier „toggle“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Note die Arpeggio-Wiedergabe abwechselnd gestartet und gestoppt; beim Loslassen passiert nichts. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „gate“ eingestellt sein.

**Einstellungen:** gate, toggle

**HINWEIS** Die Trigger-Modus-Einstellung „toggle“ setzt die „Hold“-Einstellung „on“ im Arpeggio-Main-Display (Seite 101) außer Kraft. Mit anderen Worten: Auch dann, wenn der Parameter Hold auf „on“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Taste die Arpeggio-Wiedergabe gestartet und gestoppt, wenn der Trigger-Modus auf „toggle“ eingestellt ist.

### 10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Einige Arpeggio-Typen enthalten spezielle Betonungsdaten („Accent Phrase“), die nur dann wiedergegeben werden, wenn die Velocity höher ist als ein bestimmter, angegebener Wert. Dieser Parameter bestimmt die minimale Velocity, welche die Accent Phrase auslöst.

**Einstellungen:** off, 1 – 127

### 11 Accent Start Quantize

Bestimmt das Start-Timing der Accent Phrase, wenn die unter Accent Vel Threshold (s. o.) angegebene Velocity erreicht wurde. Wenn ausgeschaltet, beginnt die Accent Phrase, sobald eine Note mit dieser Velocity empfangen wird. Wenn eingeschaltet, beginnt die Accent Phrase auf dem bei jedem Arpeggio-Typ festgelegten, nächsten Schlag, nachdem eine Note mit dieser Velocity empfangen wurde.

**Einstellungen:** off, on

### 12 Random SFX

Einige Arpeggio-Typen besitzen eine Random-SFX-Funktion, die spezielle Sounds auslöst, z. B. Bundgeräusche einer Gitarre, wenn die Note losgelassen wird. Dieser Parameter bestimmt, ob Random SFX eingeschaltet ist oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

### 13 Random SFX Velocity Offset

Legt einen Versatzwert fest, um den die ursprüngliche Velocity der Random-SFX-Noten verändert wird. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert kleiner als Null ist, wird er auf 1 gesetzt, und wenn der Wert größer als 128 ist, wird er auf genau 127 gesetzt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### 14 Random SFX Key On Control

Wenn hier „on“ eingestellt ist, wird der Random-SFX-Klang mit der vorprogrammierten Velocity abgespielt. Wenn hier „off“ eingestellt ist, wird der Random-SFX-Klang mit der Velocity abgespielt, die der Anschlagsstärke entspricht.

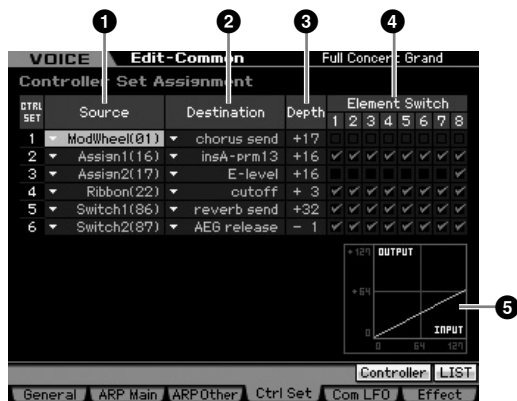
**Einstellungen:** off, on



## Controller Einstellungen – [F4] Ctrl Set (Controller Set)

Mit Hilfe der Bedienungselemente wie der Drehregler kann für jede Voice eine Vielzahl von Parametern geändert und eingestellt werden – gleichzeitig und in Echtzeit. Der nachträgliche Druck auf die Tastatur kann z. B. verwendet werden, um das Vibrato zu steuern, und das Modulationsrad könnte für die Steuerung der Klanghelligkeit belegt werden.

Diese Funktionseinstellungen für alle Controller nennt man ein „Controller-Set“. Für jede Voice können bis zu sechs Controller-Sets erstellt werden. Der Controller wird als Quelle (Source) bezeichnet, und die gesteuerte Funktion als Ziel (Destination). In diesem Display können Sie die Controller-Sets festlegen.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter wird das Listensymbol im Reiter-Menü der Taste [SF6] angezeigt. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 1 Source\*

Bestimmt, welches Bedienungselement auf dem Bedienfeld für das ausgewählte Set als „Source“ (Quelle) zugeordnet und genutzt werden soll. Einem Controller können auch mehrere Funktionen zugeordnet werden. Sie können diesen Parameter einstellen, indem Sie den gewünschten Controller betätigen, während Sie die [SF5]-Taste gedrückt halten.

#### Einstellungen:

##### PitchBend

Zeigt das eingebaute Pitch-Bend-Rad an.

##### ModWheel

Zeigt das eingebaute Modulationsrad an.

##### AfterTch (Aftertouch)

Zeigt das Event an, das erzeugt wird, wenn auf eine gehaltene Klaviertaste nachträglich Druck ausgeübt wird.

##### FootCtrl1 (Foot Controller2)

##### FootCtrl2 (Foot Controller2)

Zeigt den Fußregler bzw. das Pedal an, welche(r/s) an der jeweiligen FOOT-CONTROLLER-Buchse 1 und 2 an der Rückseite angeschlossen ist.

##### FootSw (Footswitch)

Zeigt den Fußschalter an, der an der rückseitigen Buchse FOOT SWITCH ASSIGNABLE angeschlossen ist.

##### Ribbon

Zeigt das integrierte Gleitband an (Ribbon Controller).

##### Breath

Zeigt den externen Controller an, der die dem „Breath Controller“ (Blaswandler) zugeordneten Controller-Nummer im Utility-Modus (Seite 264) über MIDI an den MOTIF XS sendet.

### Assign1

### Assign2

Zeigt die Regler mit der Bezeichnung „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“, bei denen das Lämpchen TONE 1 leuchtet.

### A. Func 1

### A. Func 2

Zeigt die integrierten ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1] und [2] an.

**HINWEIS** Sie können den Grad festlegen, in dem das Pitch-Bend-Rad den Destination-Parameter (Ziel-Parameter; s. u.) beeinflusst, indem Sie Pitch Bend Range Upper (4) und Pitch Bend Range Lower (5) im Play-Modus-Display (Seite 98) einstellen.

### 2 Destination\*

Bestimmt, welcher Parameter durch den „Source“-Controller (s. o.) gesteuert wird. Sie können für jeden Controller einen von 67 Parametern auswählen, z. B. Lautstärke (Volume), (Pitch) und LFO-Anteil.

**Einstellungen:** Weitere Informationen finden Sie in der Controller-Liste der separaten Datenliste.

**HINWEIS** Bei den in der Controller-Liste beschriebenen Parametern 1–16 von Insert-Effekt A, Parametern 1–16 von Insert-Effekt B und Parametern 1–32 von Insert-Effekt L werden im Display die tatsächlichen Namen des ausgewählten Effektyps angezeigt. Wenn einer dieser Namen angezeigt wird, ist dem betreffenden Parameter keine Funktion zugewiesen.

### Einstellungsbeispiele für das Ziel (Destination)

Zur Steuerung der Lautstärke:	Volume (Lautstärke)
Anwendung von Vibrato auf die Voice:	Common LFO Depth 1 – 3 (C-LFO dpth1 – 3) *1
Zum Ändern der Tonhöhe:	Element Pitch (coarse tune) *2
Zur Beeinflussung der Klanghelligkeit der Voice:	Element Filter Frequency (cutoff) *2
Zum Ändern der Geschwindigkeit des Rotor-Lautsprechers:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Zur Anwendung eines Wah-Pedals auf die Voice:	Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

Für \*1 – \*4 sind zusätzlich zu den obigen die folgenden Einstellungen notwendig.

\*1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play-Modus = loop  
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod

\*2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on

\*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker  
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

\*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah-Effekt  
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

### 3 Depth\*

Bestimmt die Wirkungstiefe, mit der der „Source“-Controller den „Destination“-Parameter beeinflusst. Bei negativen Werten wird die Wirkung des Controllers umgekehrt, eine Einstellung des Controllers auf den Maximalwert führt dann zu einer minimalen Änderung des Parameters.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### 4 Element Switch\*

Bestimmt, welche der Elements durch den ausgewählten Controller beeinflusst werden sollen. Dieser Parameter ist deaktiviert, wenn Destination (siehe oben; 2) auf einen nicht mit den Voice-Elementen zusammenhängenden Parameter eingestellt ist.



## 5 Graph (nur Anzeige)

Die horizontale Achse zeigt den Wert an, der von der Quelle (Source) des gewählten Sets erzeugt wird, die vertikale Achse zeigt den Anteil bzw. die Stärke, mit der der Zielparameter (Destination) beeinflusst wird.

## Modulieren der Voice – [F5] Com LFO (Common LFO)

Bestimmt, wie die Effekte Vibrato, Tremolo und Wah mit dem LFO (Low Frequency Oscillator) erzeugt werden. Auf den folgenden Displays können Sie die wichtigsten LFO-Parameter einstellen, die alle Elemente der Voice gemeinsam haben.

### Einstellungen der LFO-Wave – [SF1] Wave (Common LFO Wave)

Dieses Display enthält viele LFO-Parameter, einschließlich der LFO-Wellenform, der Geschwindigkeit und Effekten wie LFO-Verzögerung oder Ein-/Ausblendung.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 1 Wave\*

Wählt die Wellenform und bestimmt somit, wie der LFO schwingt. Eine Darstellung der ausgewählten Wellenform wird im Display angezeigt.

**Einstellungen:** triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user (Anwender)

Wenn Sie dies auswählen, können Sie eine eigene LFO-Wellenform erzeugen. Die LFO-Wellenform kann im Common-LFO-User-Display (Seite 105) erzeugt werden.

### 2 Play Mode

Bestimmt, ob der LFO die Wellenform wiederholt (in einer Schleife) oder nur einmal durchläuft (one shot).

**Einstellungen:** loop, one shot

### 3 Speed\*

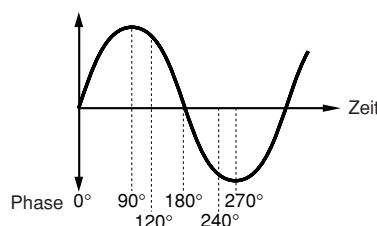
Hier können Sie die Geschwindigkeit der LFO-Wellenform einstellen. Je höher der Wert, desto höher die Geschwindigkeit.

**Einstellungen:** 0 – 63

## 4 Phase

Bestimmt die Phase, mit der die LFO-Wellenform beim Zurücksetzen startet.

**Einstellungen:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



## 5 Tempo Sync

Bestimmt, ob der LFO mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequenzers (Song- oder Pattern-Modus) synchronisiert wird.

**Einstellungen:** off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)

**HINWEIS** Wenn dieser Parameter auf „on“ eingestellt ist, und der MIDI-Sync-Parameter im MIDI-Display des Utility-Modus' (Seite 268) auf „MIDI“ eingestellt ist, wird die LFO-Geschwindigkeit mit der externen Clock synchronisiert.

## 6 Tempo Speed

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der Parameter „Tempo Sync“ (s. o.) auf „on“ gestellt ist. Mit Hilfe dieses Parameters können Sie in Notenwerten einstellen, wie der LFO in Synchronisation mit dem Arpeggio oder dem Sequenzer schwingen soll.

**Einstellungen:** 16th (Sechzehntelnoten), 8th/3 (Achteltriolen), 16th. (punktierter Sechzehntel), 8th. (punktierter Achtel), 4th/3 (Vierteltriolen), 8th. (punktierter Achtel), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbe Triolen), 4th. (punktierter Viertel), 2nd (Halbe Noten), whole/3 (Ganze Triolen), 2nd. (punktierter Halbe Noten), 4thx4 (Viertel-Quartolen; vier Viertel auf einen Schlag), 4thx5 (Viertel-Quintolen; fünf Viertel auf einen Schlag), 4thx6 (Viertel-Sextolen; sechs Viertel auf einen Schlag), 4thx7 (Viertel-Septolen; sieben Viertel auf einen Schlag), 4thx8 (Viertel-Oktoolen; acht Viertel auf einen Schlag), 4thx16 (sechzehn Viertel auf einen Schlag), 4thx32 (32 Viertel auf einen Schlag), 4thx64 (64 Viertel auf einen Schlag)

**HINWEIS** Die obigen Notenwerte sind zum Tempo des Arpeggios oder der Song-/Pattern-Wiedergabe synchron.

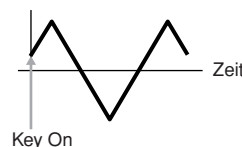
## 7 Key On Reset

Hier können Sie einstellen, ob die Wellenform des LFOs bei jedem Anschlag einer neuen Note wieder von vorne beginnt. Es stehen die folgenden drei Einstellungen zur Verfügung.

**Einstellungen:** off, each-on, 1st-on

off

Der LFO schwingt frei, ohne Tastensynchronisation. Durch das Drücken einer Taste wird die Wellenform des LFO gestartet, unabhängig von der Phase des LFO zu diesem Zeitpunkt.



each-on

Der LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und startet seine Wave in der Phase, die durch den Parameter Phase eingestellt ist (siehe oben).





Bestimmt die Versatzwerte des Control-Parameters (siehe oben) für die jeweiligen Elemente. Wenn der sich ergebende Control-Depth-Wert kleiner als Null ist, wird er



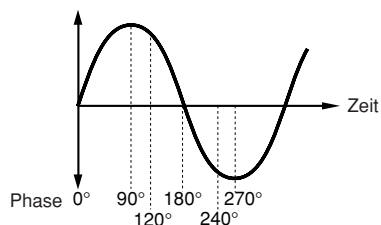
auf 0 gesetzt, und wenn der Wert größer als 127 ist, wird er auf genau 127 gesetzt.

**Einstellungen:** 0 – 127

## 5 LFO Phase Offset

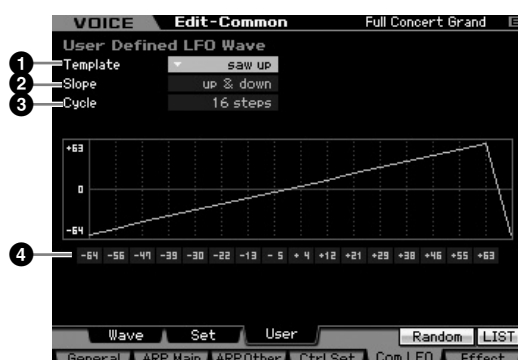
Bestimmt die Versatzwerte des Phase-Parameters im [SF1]-Wave-Display für die jeweiligen Elemente.

**Einstellungen:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



## Erstellen eines eigenen LFOs – [SF3] User (Common LFO User)

In diesem Display können Sie Ihre eigene LFO-Wellenform erzeugen. Sie können eine benutzerdefinierte LFO-Wellenform erstellen, die aus bis zu 16 Schritten bestehen kann. Die erzeugte LFO-Wellenform steht zur Verfügung, wenn der Wave-Parameter im Common-LFO-Wave-Display auf „user“ eingestellt ist.



## 1 Template

Hier können Sie eine vorprogrammierte Vorlage (Template) für die LFO-Wellenform auswählen.

**Einstellungen:** all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64

Die Werte aller Schritte werden auf -64 gestellt.

all 0

Die Werte aller Schritte werden auf 0 gestellt.

all +63

Die Werte aller Schritte werden auf +63 gestellt.

saw up

Erzeugt eine aufsteigende Sägezahnwelle.

saw down

Erzeugt eine abfallende Sägezahnwelle.

even step

Die Werte alle ungeraden Schritte werden auf +63 gestellt, die aller geraden Schritte auf -64.

odd step

Die Werte aller geraden Schritte werden auf +63 gestellt, die aller ungeraden Schritte auf -64.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

**HINWEIS** Sie können die Random-Taste [SF5] für die zufallsgesteuerte Auswahl der Grundwellenform verwenden. Bei jedem Druck auf die Random-Taste [SF5] erscheint eine andere, zufällig ausgewählte LFO-Wellenform im Display.

## 2 Slope

Bestimmt den Verlauf der LFO-Wellenform.

**Einstellungen:** off, up, down, up&down

off

Erzeugt keinen Verlauf.

up

Erzeugt einen Aufwärtsverlauf.

down

Erzeugt einen Abwärtsverlauf.

up&down

Erzeugt einen Auf- und Abwärtsverlauf.

## 3 Cycle

Bestimmt die Schrittzahl für die Erzeugung der Wellenform.

**Einstellungen:** 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

## 4 Level 1 – 16

Bestimmt den Pegel für jeden Schritt.

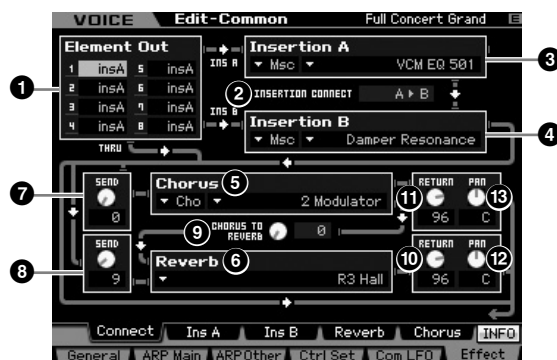
**Einstellungen:** -64 – +63

## Effekteinstellungen – [F6] Effect

Bestimmt die Effektverbindungen und Werte anderer Parameter für die ausgewählte Voice. Näheres zur Struktur der Effekte im Voice-Modus erfahren Sie auf Seite 69.

## Effektverbindungen einstellen – [SF1] Connect

Dieses Display bietet Ihnen einen Überblick über das gesamte Effekt-Routing und umfassende Steuermöglichkeiten der Effekte.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.



**1 Element Out 1 – 8\***

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit der Einstellung „thru“ können Sie die Insert-Effekte für das angegebene Element umgehen. Wenn INSERTION CONNECT (2) auf „ins L“ eingestellt ist, wird das Signal jedes Elements unabhängig von der hiesigen Einstellung am Insertion L ausgegeben.

**Einstellungen:** thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

**2 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)**

In diesem Display bestimmen Sie das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Näheres siehe Seite 69.

**Einstellungen:** parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

**parallel**

Signale, die in den Blöcken A und B der Insert-Effekte bearbeitet wurden, werden zu den Blöcken Master Effect, Master EQ, Reverb und Chorus gesendet.

**ins A ► B**

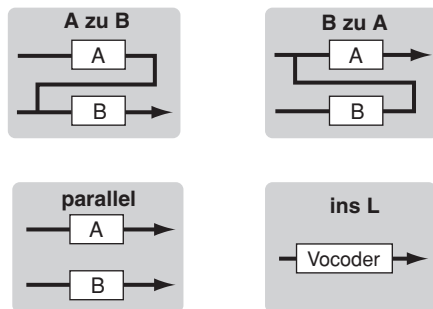
Signale, die im Insert-Block A verarbeitet wurden, werden zum Insert-Block B gesendet, und die im Block B verarbeiteten Signale werden zu den Blöcken Master Effect, Master EQ, Reverb und Chorus gesendet.

**ins B ► A**

Signale, die im Insert-Block B verarbeitet wurden, werden zum Insert-Block A gesendet, und die im Block A verarbeiteten Signale werden zu den Blöcken Master Effect, Master EQ, Reverb und Chorus gesendet.

**ins L**

Die Insert-Effekte A und B werden zusammengeführt und gemeinsam als Vocoder verwendet. Signale, die im Vocoder-Block bearbeitet wurden, werden zu den Blöcken Master Effect, Master EQ, Reverb und Chorus gesendet.



**HINWEIS** Wenn „ins L“ ausgewählt ist, wird „ins L“ im Reiter-Menü der Taste [SF2] angezeigt, und das Reiter-Menü der Taste [SF3] verschwindet.

**HINWEIS** Für nähere Anweisungen zum Einsatz des Vocoder siehe Seite 109.

**HINWEIS** Wenn „ins L“ ausgewählt ist, wird das Audiosignal dieses Instruments in mono ausgegeben.

**3 Insertion A (Insertion A Category/Type)\*****4 Insertion B (Insertion B Category/Type)\***

Bestimmt den Effektyp für Insert A und B. In der Kategorie-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effektypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effektypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effektkategorien und den Effektypen finden Sie auf Seite 70.

**5 Chorus (Chorus Category/Type)\***

Wählt einen Chorus-Effektyp aus, nachdem Sie eine Kategorie ausgewählt haben. Aus der Category-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effektypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effektypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effektkategorien und den Effektypen finden Sie auf Seite 70.

**6 Reverb (Reverb Type)\***

Bestimmt den Reverb-Effektyp. Die Auswahl einer Kategorie ist nicht erforderlich, da Reverb aus nur einer Kategorie besteht.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effektypen finden Sie auf Seite 70.

**7 Chorus Send\***

Stellt den Chorus-Send-Pegel ein. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

**8 Reverb Send\***

Stellt den Reverb-Send-Pegel ein. Je höher der Wert, desto stärker der Reverb-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

**9 CHORUS TO REVERB**

Bestimmt den Pegel des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird. Je höher der Wert, desto stärker ist der Reverb-Anteil, der dem mit Chorus bearbeiteten Signal hinzugefügt wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

**10 Reverb Return**

Bestimmt den Return-Pegel des Reverb-Effekts.

**Einstellungen:** 0 – 127

**11 Chorus Return**

Bestimmt den Return-Pegel des Chorus-Effekts.

**Einstellungen:** 0 – 127

**12 Reverb Pan**

Legt die Stereo-Panoramaposition des Reverb-Effektsignals fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

**13 Chorus Pan**

Legt die Stereo-Panoramaposition des Chorus-Effektsignals fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)



## Effektparameter-Einstellungen – [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

Von diesen Displays aus können Sie die Effektparameter einstellen, wenn der Parameter INSERTION CONNECT (2) auf „ins A ▶ B“ oder „ins B ▶ A“ oder „parallel“ eingestellt ist.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 1 Category

### 2 Type

Aus der Category-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effekttypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effekttypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effektkategorien und den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.

**HINWEIS** Die Kategorie (1) wird im Reverb-Display nicht angezeigt.

### 3 Preset

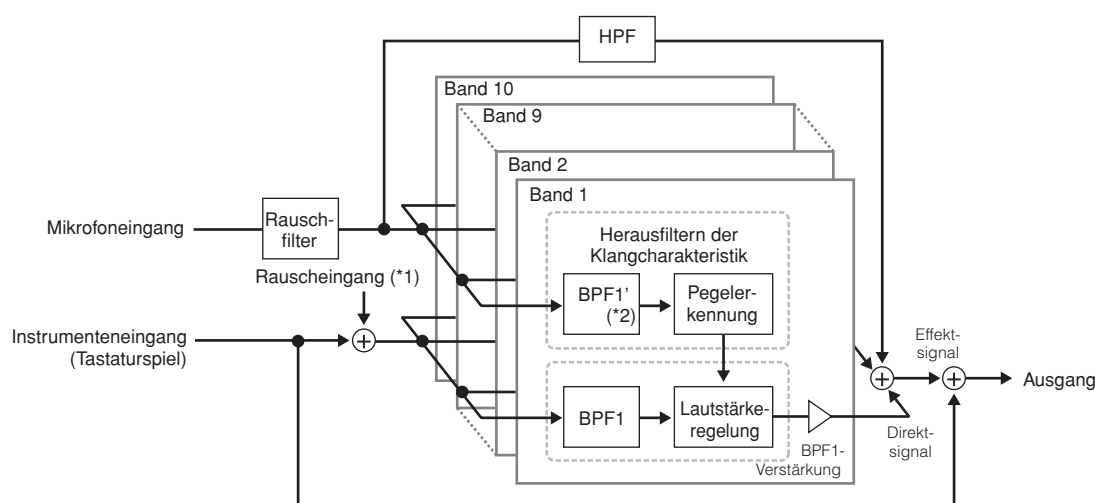
Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen.

### 4 Effect Parameters

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Einzelheiten zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 73. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

## Effektparameter-Einstellungen – [SF2] Ins L (Insertion Large)

In diesem Display können Sie die Parameter des Vocoders einstellen. Dieses Display wird mit der Taste [SF2] ausgerufen und ist nur verfügbar, wenn der Parameter INSERTION CONNECT (2) im Connect-Display (Seite 107) auf „ins L“ eingestellt ist. Ein Vocoder ist ein typischer „Roboterstimmen“-Effekt, der die Klangeigenschaften eines per Mikrofon zugeführten Signals herausfiltert und auf den Klang der Voice anwendet, die Sie auf der Tastatur spielen. Um diesen Effekt zu erzeugen, spielen Sie auf der Tastatur und singen oder sprechen gleichzeitig in das Mikrofon. Um den Vocoder-Effekt verwenden zu können, schließen Sie das Mikrofon an die Buchse A/D INPUT an der Geräterückseite an und folgen Sie den Anweisungen auf Seite 111.



\*1 Es wird das im Vocoder erzeugte Rauschen verwendet.

\*2 Die Grenzfrequenz des BPF1' muss nicht der des BPF1 entsprechen. Dies hängt von den Einstellungen bei Formant Shift und Formant Offset ab.





### 1 Type

Bestimmt, ob der Vocoder-Effekt auf die aktuelle Voice angewendet wird oder nicht. In der Einstellung „Thru“ wird der Vocoder-Effekt nicht auf die aktuelle Voice angewendet.

**Einstellungen:** Thru, Vocoder

### 2 Vocoder Attack

Bestimmt die Anstiegszeit des Vocoder-Klanges. Je höher der Wert, desto langsamer das Einschwingen.

**Einstellungen:** 1 ms – 200 ms

### 3 Vocoder Release

Bestimmt die Ausklingzeit des Vocoder-Klanges. Je höher der Wert, desto langsamer das Ausklingen.

**Einstellungen:** 10 ms – 3000 ms

### 4 Mic Gate Threshold

Bestimmt den Schwellenwert des Noise Gates für das Mikrofonsignal. Wenn der Vocoder-Effekt durch Geräusche gestört wird, stellen Sie diesen Parameter auf einen relativ hohen Wert ein, um zu vermeiden, dass Hintergrundgeräusche unbeabsichtigte und unerwartete Klänge auslösen.

**Einstellungen:** -72 dB – -30 dB

### 5 Gate Switch

Bestimmt, ob das Signal vom Mikrofon vom HPF ausgegeben wird oder nicht, während Sie die Tasten loslassen. Normalerweise sollte hier „on“ eingestellt sein.

**Einstellungen:** off, on

off: Das Mikrofonsignal wird immer ausgegeben. ( Sie können das Mikrofonsignal immer hören.)

on: Das Mikrofonsignal wird nur dann ausgegeben, während eine Taste gedrückt ist.

### 6 HPF Freq (High Pass Filter Frequency)

Stellt die HPF-Grenzfrequenz für das Mikrofonsignal ein. Wenn Sie hier einen niedrigen Wert einstellen, wird ein minimal bearbeitetes Eingangssignal ausgegeben – als nah am Originalklang. Höhere Einstellungen betonen die oberen Frequenzanteile wie Konsonanten und Silbenlaute (wodurch Wörter besser zu verstehen sind).

**Einstellungen:** thru, 500 Hz – 16,0 kHz

### 7 HPF Output Level

Bestimmt den Pegel der Ausgabe des Mikrofonsignals vom HPF (High Pass Filter).

**Einstellungen:** 0 – 127

### 8 Formant Shift

Bestimmt den Anteil (im BPF), um den die Cutoff-Frequenz des BPFs (für den Instrumenteneingang) verschoben wird. Mit diesem Parameter wird die Tonhöhe des Vocoder-Klangs eingestellt.

**Einstellungen:** -2, -1, +0, +1, +2

### 9 Formant Offset

Dient der Feineinstellung der Cutoff-Frequenzen aller BPFs (des Inst Input). Mit diesem Parameter wird die Tonhöhe des Vocoder-Klangs feineinstellt.

**Einstellungen:** -63 – +0 – +63

### 10 Mic Level

Bestimmt den Audiopegel des Mikrofonsignals, das dem Vocoder zugeführt wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 11 Inst Input Level

Bestimmt die Lautstärke des Tastaturspiels, das dem Vocoder zugeführt wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 12 Noise Input Level

Bestimmt den Rauschpegel, der dem Vocoder zugeführt werden soll. Das Rauschen kann genutzt werden, um Silben- und Verschlusslaute zu betonen und den Sprachcharakter deutlicher werden zu lassen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 13 Output Level

Bestimmt den Ausgangspegel des Vcoders.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 14 Dry/Wet Balance

Bestimmt das Verhältnis zwischen dem Direktsignal (ohne Effekt) und dem Signal, auf das der Effekt angewendet wurde. Je höher der Wert bei W ist, desto stärker ist der Effektanteil.

**Einstellungen:** D63>W – D=W – D<W63

### 15 BPF1 – 10 Gain (Band Pass Filter 1 – 10 Gain)

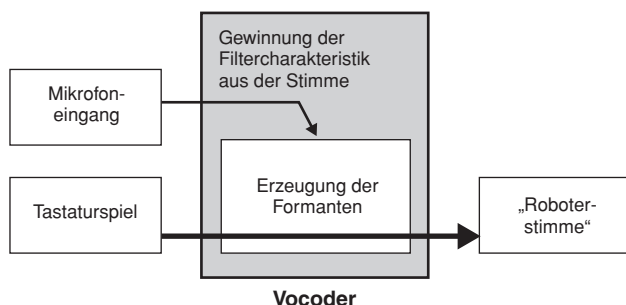
Bestimmt die Ausgangsverstärkung jedes der BPF 1–10 für Inst Input (das Tastaturspiel). BPF1 entspricht dem untersten Formanten, während BPF 10 dem höchsten Formanten entspricht.

**Einstellungen:** -18dB – +18dB



## Vocoder-Struktur

Die menschliche Stimme besteht aus Klängen, die von den Stimmbändern erzeugt und durch Rachen, Nase und Mund gefiltert werden. Diese resonanten Bereiche haben bestimmte Frequenzcharakteristiken und arbeiten letztlich als Filter, die viele Formanten (Verstärkungen von Obertönen) erzeugen. Der Vocoder-Effekt gewinnt die Filtercharakteristiken der Stimme aus dem Mikrofonsignal und bildet die Formanten mit mehreren Bandpassfiltern nach. Die maschinenartige „Roboterstimme“ wird dadurch erzeugt, dass tonale Klänge von Musikinstrumenten (z. B. ein Synthesizer-Sound) durch diese Filter geleitet werden.



## Einsatz des Vocoder-Effekts

Nachdem Sie ein Mikrofon am Anschluss A/D INPUT an der Rückseite angeschlossen haben, folgen Sie den nachstehenden Anweisungen, um den Vocoder-Effekt verwenden zu können.

### 1 Einstellen der Vocoder-Parameter.

Drücken Sie im Voice-Play-Modus die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen, drücken Sie [F4], und rufen Sie mit der Taste [SF1] das Output-Display (Seite 265) auf. Stellen Sie Output Select (4) auf „ins L“.

**HINWEIS** Wenn Sie den Vocoder im Performance-Modus einsetzen möchten, stellen Sie Output Select im Output-Display (Seite 266) des Performance-Edit-Modus auf „ins L“. Wenn Sie den Vocoder im Song-/Pattern-Modus einsetzen möchten, stellen Sie Output Select im Audio-In-Display (Seite 234) des Mixing-Edit-Modus auf „ins L“.

### 2 Einstellen des Input Gains für den Anschluss A/D INPUT auf Mikrofonpegel.

Rufen Sie im Utility-Modus mit der Taste [F2] das Input/Output-Display (Seite 263) auf, und stellen Sie den Mic/Line-Parameter auf „mic“.

### 3 Wählen Sie im Voice-Play-Modus die gewünschte Voice aus, auf die Sie den Vocoder anwenden möchten.

### 4 Auswählen des Vocoders als Insert-Effekt.

Rufen Sie im Voice-Play-Modus mit der Taste [EDIT] und dann [COMMON EDIT] den Voice-Common-Edit-Modus auf. Drücken Sie die Taste [SF1] zum Aufrufen des Connect-Displays (Seite 107), stellen Sie den Parameter INSERTION CONNECT auf „ins L“, und stellen Sie den Insertion-L-Parameter auf „Vocoder“.

**HINWEIS** Wenn bei INSERTION CONNECT (2) „ins L“ ausgewählt ist, wird das Audiosignal dieses Instruments in mono ausgegeben.

### 5 Stellen Sie die Vocoder-Parameter ein, falls erforderlich.

Sprechen oder singen Sie in das Mikrofon, während Sie einige Klaviertasten anschlagen, um den Vocoder-Sound hervorzubringen. Drücken Sie die Taste [SF2] zum Aufrufen des Insertion-L-Displays, und stellen Sie dann die entsprechenden Parameter ein, während Sie auf den Vocoder-Klang hören.

### 6 Drücken Sie die [STORE]-Taste zum Aufruf des Store-Fensters (Seite 97), und speichern Sie die bearbeitete Voice.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



# Element-Edit-Parameter

[VOICE] → Auswahl einer Normal Voice → [EDIT] → [1] – [8]

Rufen Sie zur Bearbeitung der Klänge, die eine Voice charakterisieren, und der grundlegenden Parameter, die den Klang beeinflussen (wie Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und EG), das Element-Edit-Display auf.

## Das Sternchensymbol (\*)

Für Anwender, für die die Voice-Bearbeitung ein neues Feld ist, und die sich durch die große Anzahl der Parameter überfordert fühlen könnten, sind in diesem Abschnitt die einfachsten, grundlegenden Parameter mit Sternchen markiert. Wenn Sie mit der Voice-Bearbeitung gerade erst beginnen, probieren Sie diese Parameter zuerst aus.

## Selected-Element-Display/ Vier-Element-Display

Im Element Edit-Modus können Sie zwischen zwei verschiedenen Anzeigeararten auswählen. In dem einen Display können Sie Parameter des aktuell ausgewählten Elements bearbeiten, im anderen können Sie die Parameter für vier Elemente gleichzeitig betrachten und einstellen. Sie können zwischen diesen beiden Displays hin- und herschalten, indem Sie die Taste [SF5] drücken. Wenn das Display für vier Elemente angezeigt wird, können Sie zwischen der Darstellung der Elemente 1–4 und 5–8 mit den Cursorstasten Links/Rechts umschalten.

Das Display mit den Einstellungen des aktuellen Elements



Das Display mit den Einstellungen von vier Elementen



Dieses Symbol zeigt an, dass Sie das Display für weitere vier Elemente aufrufen können.

## Einstellung der Waveform und des Notenbereichs des Elements – [F1] Oscillator



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 1 Element Switch\*

Bestimmt, ob das ausgewählte Element ein- oder ausgeschaltet ist. Falls hier „off“ eingestellt ist, erzeugt das momentan bearbeitete Element keinen Ton.

**Einstellungen:** off (aus), on (ein)

### 2 XA Control (Expanded Articulation Control)

Expanded Articulation (XA) ist eine besondere Funktion des MOTIF XS, das eine höhere Flexibilität und akustische Realistik beim Spiel ermöglicht (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Dieser Parameter bestimmt, wie die XA-Funktion des Elements arbeitet. Probieren Sie die vier verschiedenen Einstellungen dieses Parameters aus, während Sie die folgenden Beschreibungen des XA-Modus' lesen. Sie können den gewünschten Klang je nach Spielweise auswählen, indem Sie den Elementen mit gleicher XA-Modus-Einstellung dieselbe Element-Gruppe zuweisen.

**Einstellungen:** normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

**normal**

Wenn dies ausgewählt ist, erklingt das Element normalerweise mit jedem Tastendruck.

**legato**

Wenn dies sowie der Mono-Modus ausgewählt sind, wird beim Legatospiel auf der Tastatur jedesmal ein anderes Element gespielt (als wenn der XA-Modus auf „normal“ eingestellt ist). („Legatospiel“ bedeutet, dass Sie die nächste Note einer einstuimmigen Notenlinie oder Melodie spielen, bevor Sie die vorherige loslassen).



**key off sound**

Wenn dies ausgewählt ist, erklingt das Element bei jedem Loslassen der Taste.

**wave cycle**

Wenn dies bei mehreren Elementen ausgewählt ist, erklingt bei jedem Tastenanschlag jedes Element abwechselnd entsprechend der Reihenfolge der Nummerierung. (Beim Anschlagen der ersten Note erklingt also Element 1, bei der zweiten Note Element 2, usw.)

**wave random**

Wenn dies bei mehreren Elementen ausgewählt ist, erklingt bei jedem Tastenanschlag jedes Element in zufälliger Reihenfolge.

**all AF off**

Wenn dies ausgewählt ist, erklingt das Element, wenn beide ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten ausgeschaltet sind.

**AF 1 on**

Wenn dies ausgewählt ist, erklingt das Element, wenn die ASSIGNABLE-FUNCTION-Taste [1] eingeschaltet ist.

**AF 2 on**

Wenn dies ausgewählt ist, erklingt das Element, wenn die ASSIGNABLE-FUNCTION-Taste [2] eingeschaltet ist.

**Die Expanded-Articulation-Funktion (XA)**

Expanded Articulation (XA) ist eine neu entwickelte Art der Klangerzeugung, mit der Sie realistische Klänge und natürliche Spieltechniken wie legato und staccato besser erzeugen und spielen können. Diese Techniken wurden bei akustischen Instrumenten häufig eingesetzt, waren jedoch auf elektronischen Keyboards bislang schwer umsetzbar.

**Realistisches Legatospiel**

Geben Sie eines oder mehrere Elemente an, die beim Legatospiel erklingen sollen.

→ Stellen Sie den XA-Parameter bei den gewünschten Elementen auf „legato“.

**Authentisches Ausklingen**

Geben Sie eines oder mehrere Elemente an, die beim Loslassen der Taste erklingen sollen. Hiermit können Sie zum Beispiel den typischen Zupfklang nachbilden, der beim Loslassen einer Taste auf einem Cembalo entsteht.

→ Stellen Sie den XA-Parameter bei den gewünschten Elementen auf „key off sound“.

**Verschiedene Sounds für jede gespielte Note**

Geben Sie verschiedene Elemente an, die der Reihe nach oder zufällig gespielt werden sollen.

→ Stellen Sie den XA-Parameter bei den gewünschten Elementen auf „wave cycle“ oder „wave random“.

**Umschalten zwischen verschiedenen Sounds zur Reproduktion des natürlichen Spiels auf einem akustischen Instrument**

Geben Sie an, welche Elemente je nach Ein-/Ausschaltzustand der ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten gespielt werden sollen. Dies könnten Sie z. B. bei der Voice einer akustischen Gitarre verwenden, um zwischen normalem und obertonreicherem Spiel umzuschalten.

→ Stellen Sie den XA-Parameter bei den gewünschten Elementen auf „all AF off“, „AF 1 on“ oder „AF 2 on“.

**Neue Sounds und neue Spielstile**

Die oben beschriebenen, äußerst vielseitigen Funktionen können nicht nur bei akustischen Klängen, sondern auch bei Synthesizer-Sounds und elektronischen Voices wirksam eingesetzt werden. Die XA-Funktionen eröffnen ein enormes Potential zur Realisierung authentischen Klangs, ausdrucksvollen Spiels und Entwicklung neuer Stile und Spielweisen.

**③ Element Group**

Bestimmt die Gruppe des XA-Modus', so dass die Elemente derselben Gruppe der Reihe nach oder zufällig gespielt werden. Weisen Sie Elementen mit identischem XA-Modus jeweils die gleiche Gruppennummer zu. Diese Einstellung ist nicht verfügbar, wenn der XA-Modus-Parameter aller Elemente auf „normal“ eingestellt ist.

**Einstellungen:** 1 – 8

**④ Wave Bank (Waveform Bank)\***

Bestimmt die Waveform-Bank, die dem Element zugeordnet ist: Preset (Voreinstellung) oder User (Anwender). User-Waveforms können auf Grundlage von Samples erzeugt werden, die im Sampling-Modus aufgenommen wurden.

**Einstellungen:** PRE (Preset-Waveform),USR (User-Waveform)

**HINWEIS** Näheres zu den Waveforms erfahren Sie in der Beschreibung des Sampling-Modus' auf Seite 161.

**⑤ Wave Category\*****⑥ Wave Number\***

Bestimmt die dem Element zugeordnete Waveform anhand der Waveform-Kategorie und -Nummer. Eine vollständige Liste der verfügbaren Waveforms in der Preset-Bank finden Sie in der Waveform-Liste in der separaten Datenliste.

**⑦ Key On Delay**

Legt die Verzögerung („Delay“) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem tatsächlichen Wiedergabestart des Elements fest. Je höher der Wert, desto länger die Verzögerungszeit.

**Einstellungen:** 0 – 127

**⑧ Delay Tempo Sync**

Bestimmt, ob Key On Delay (s. o.) mit dem Tempo des Arpeggios oder des Sequenzers (Song- oder Pattern-Modus) synchronisiert wird.

**Einstellungen:** off (nicht synchronisiert), on (synchronisiert)

**⑨ Delay Tempo**

Bestimmt das Timing von Key On Delay, wenn Delay Tempo Sync eingeschaltet ist.

**Einstellungen:** 16th (Sechzehntelnoten), 8th/3 (Achteltriolen), 16th. (punktierte Sechzehntel), 8th (Achtel), 4th/3 (Vierteltriolen), 8th. (punktierte Achtel), 4th (Viertelnoten), 2nd/3 (Halbe Triolen), 4th. (punktierte Viertel), 2nd (Halbe Noten), whole/3 (Ganze Triolen), 2nd. (punktierte Halbe Noten), 4thx4 (Viertel-Quartolen; vier Viertel auf einen Schlag), 4thx5 (Viertel-Quintolen; fünf Viertel auf einen Schlag), 4thx6 (Viertel-Sextolen; sechs Viertel auf einen Schlag), 4thx7 (Viertel-Septolen; sieben Viertel auf einen Schlag), 4thx8 (Viertel-Oktolen; acht Viertel auf einen Schlag)



**10 Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)**

Hiermit wird festgelegt, wie schnell der Klang eines Elements im Verhältnis zum Abstand von Velocity-Änderungen außerhalb der Velocity-Limit-Einstellung (10) abnimmt. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Klang außerhalb der Velocity-Grenzen. Je höher der Wert, desto allmählicher nimmt der Pegel ab. Die praktische Anwendung dieses Parameters besteht in der Erzeugung natürlich klingender Velocity-Überblendungen, in denen sich je nach Ihrer Anschlagstärke die verschiedenen Elemente allmählich verändern.

**Einstellungen:** 0 – 127

**11 Velocity Limit**

Bestimmt den minimalen und den maximalen Wert des Velocity-Bereiches, innerhalb dessen die einzelnen Elements reagieren sollen. Jedes Element kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen. Dadurch können Sie z.B. ein Element erklingen lassen, wenn Sie sanft spielen, und ein anderes, wenn Sie kräftig spielen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. „93 bis 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt.

**Einstellungen:** 1 – 127

**12 Note Limit**

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Tastaturbereichs für jedes Element. Das ausgewählte Element erklingt nur, wenn Sie Noten innerhalb dieses Bereichs spielen. Wenn Sie zunächst die höhere und dann die tiefere Note angeben, etwa „C5 bis C4“, werden die folgenden Notenbereiche abgedeckt: „C–2 bis C4“ und „C5 bis G8“.

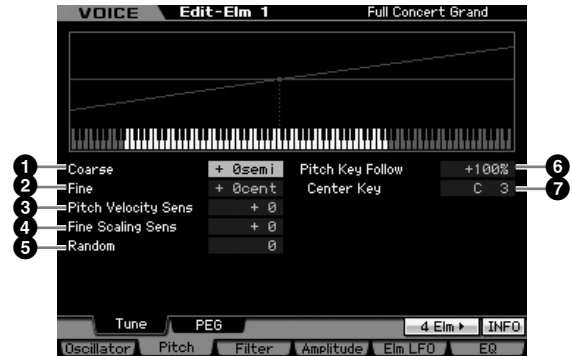
**Einstellungen:** C -2 – G8

**HINWEIS** Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] INFO gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Näheres siehe Seite 82.

**13 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)**

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Elements verwendet wird. Mit Hilfe der Einstellung „thru“ können Sie die Insert-Effekte für den jeweiligen Key umgehen. Dieser Parameter entspricht dem Parameter Element Out 1 – 8 im Connect-Display (Seite 107) im Voice-Common-Edit-Modus. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung dieses Parameters automatisch geändert. Wenn INSERTION CONNECT (2) auf „Ins L“ eingestellt ist, wird das Signal jedes Elements unabhängig von der hiesigen Einstellung am Insertion L ausgegeben.

**Einstellungen:** thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

**Tonhöhenereinstellungen – [F2] Pitch****Stimmung und Tonhöhenkalierung – [SF1] Tune****1 Coarse (Coarse Tuning)**

Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements in Halbtonschritten.

**Einstellungen:** -48 semi – +0 semi – +48 semi

**2 Fine (Fine Tuning)**

Bestimmt die Tonhöhe jedes Elements in Halbtönen.

**Einstellungen:** -64 Cents – +0 Cents – +63 Cents

**3 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)**

Bestimmt, wie die Tonhöhe des ausgewählten Elements auf Velocity reagiert. Positive Werte bewirken, dass die Tonhöhe um so stärker verändert wird, je härter Sie die Tasten anschlagen, negative Werte bewirken eine Verringerung der Veränderung. Bei Einstellung „0“ wird die Tonhöhe nicht variiert.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**4 Fine Scaling Sens (Fine Scaling Sensitivity)**

Bestimmt, wie stark die Tastaturlage bzw. Oktavlage der Noten bei der Feinstimmung die (oben eingestellte) Tonhöhe beeinflussen. Als Grundtonhöhe wird C3 angenommen. Ein positiver Wert führt dazu, dass die Tonhöhe tieferer Noten nach unten und die Tonhöhe höherer Noten nach oben verschoben wird. Negative Werte haben entgegengesetzte Wirkung.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**5 Random**

Mit diesem Parameter können Sie die Tonhöhe des Elements für jede gespielte Note zufällig variieren. Je größer der Wert, desto größer die Variation der Tonhöhe. Bei einem Wert von „0“ wird die Tonhöhe nicht variiert.

**Einstellungen:** 0 – 127



## 6 Pitch Key Follow

Bestimmt die Empfindlichkeit des Key-Follow-Effekts (den Tonabstand zwischen benachbarten Noten), wobei die Tonhöhe der mittleren Taste (Center Key; **7**) als Standard angenommen wird. Bei +100% (normale Einstellung) liegen benachbarte Noten in der Tonhöhe um einen Halbton (100 Cents) auseinander. Bei 0% erhalten alle Noten die gleiche Tonhöhe wie die mittlere Taste. Bei negativen Werten werden die Verhältnisse umgekehrt.

**Einstellungen:** -200% – +0% – +200%

**HINWEIS** Dieser Parameter ist nützlich zum Erstellen anderer Stimmungen (Spreizung) oder bei Klängen, die nicht in Halbtönen abgestuft sein müssen wie z. B. tonal spielbare Schlagzeug-Sounds einer Normal Voice.

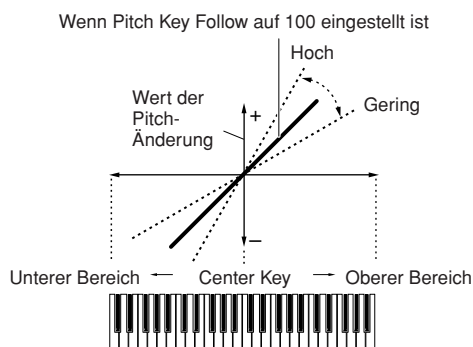
## 7 Center Key

Bestimmt die Ausgangsnote oder -tonhöhe für Pitch Key Follow. Die hier eingestellte Notenummer hat ungeachtet der Einstellung bei Pitch Sensitivity die normale Tonhöhe.

**Einstellungen:** C-2 – G8

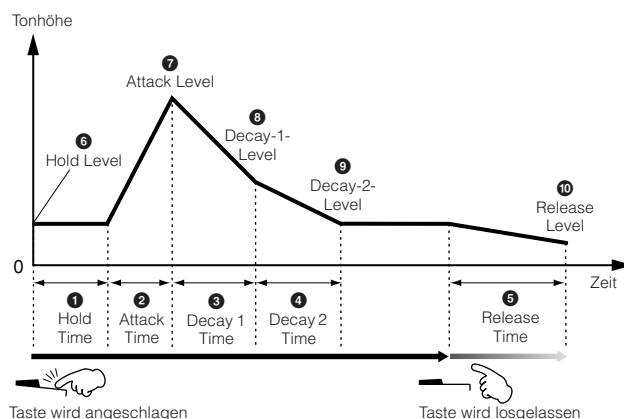
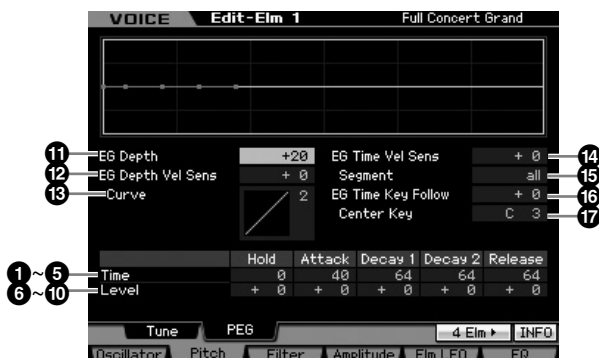
**HINWEIS** Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [SF6]-Taste gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Taste. Siehe „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 82.

### Pitch Key Follow und Center Key



## Pitch-EG-Einstellungen – [SF2] PEG (Pitch EG)

In diesem Display können Sie die Pitch-EG-Parameter einstellen. Mit Hilfe des PEG können Sie die Tonhöhe vom Beginn des Klanges bis zum Ausklingen steuern.



## Time (Zeit)

Mit den Time-Parametern können Sie die Übergangszeiten zwischen zwei aufeinander folgenden Pegeln (Level; s. u.) einstellen. Höhere Time-Werte führen zu längeren Übergangszeiten bis zum jeweils nächsten Pegel (Level).

**Einstellungen:** 0 – 127

### 1 Hold Time (Haltezeit)

Bestimmt die Zeit zwischen dem Spiel einer Note und dem Moment, an dem die Hüllkurve anzusteigen beginnt.

### 2 Attack Time (Einschwingzeit bzw. Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Tonhöhe von der Anfangstonhöhe (Hold Level) zur normalen Tonhöhe der Voice ansteigt, nachdem die Hold-Zeit vergangen ist.

### 3 Decay 1 Time (Abklingzeit 1)

Bestimmt, wie schnell die Hüllkurve von der normalen Tonhöhe der Voice (Attack Level) auf die Tonhöhe abfällt, die bei Decay 1 Level eingestellt ist.

### 4 Decay 2 Time (Abklingzeit 2)

Bestimmt, wie schnell die Hüllkurve von der Tonhöhe des Decay 1 Level auf die Tonhöhe abfällt, die bei Decay 2 Level eingestellt ist.

### 5 Release Time (Ausklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Hüllkurve von der Tonhöhe des Decay 2 Level auf die Tonhöhe abfällt, die als Release Level angegeben ist, wenn die Taste losgelassen wird.

## Level (Pegel)

Mit den Level-Parametern können Sie die Abweichung von der mit Coarse Tuning und Fine Tuning im Tune-Display (Seite 114) angegebenen Standardtonhöhe an bestimmten Punkten der Hüllkurve einstellen.

**Einstellungen:** -128 – +0 – +127

### 6 Hold Level (Haltepegel)

Bestimmt die Anfangstonhöhe für den Moment, in dem die Note gespielt wird.



## 7 Attack Level (Einschwingpegel bzw. Anstiegspegel)

Bestimmt die normale Tonhöhe der gespielten Note.

## 8 Decay 1 Level (Abklingpegel 1)

Bestimmt den Pegel, den die Tonhöhe vom Attack Level nach der Decay-1-Zeit erreicht.

## 9 Decay 2 Level (Abklingpegel 2)

Bestimmt die Sustain-Tonhöhe, bei dem die Tonhöhe so lange verweilt, wie die Note gehalten wird.

## 10 Release Level (Ausklingpegel)

Bestimmt die Tonhöhe, die nach dem Loslassen der Note erreicht werden soll.

## 11 EG Depth (Hüllkurvenanteil)

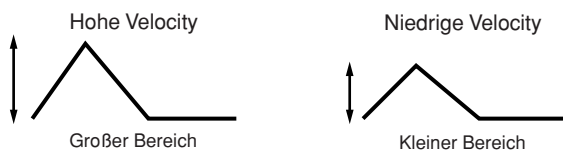
Bestimmt die Stärke bzw. den Anteil, mit dem die Hüllkurve die Tonhöhe beeinflussen soll. Eine Einstellung von 0 bewirkt keine Änderung der Tonhöhe. Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist die Tonhöhenänderung. Bei negativen Werten wird die Tonhöhenänderung umgekehrt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

## 12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

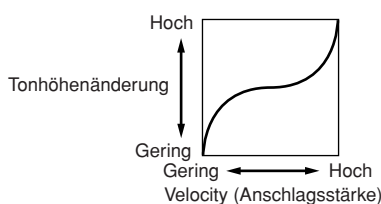
Bestimmt, wie sehr der Hüllkurvenanteil der Tonhöhe des Elements durch die Velocity verändert wird. Wenn hier ein positiver Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte eine Erweiterung des EG-Hüllkurvenanteils und niedrige Velocity-Werte eine Verringerung, wie unten gezeigt. Wenn hier ein negativer Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte eine Verringerung des EG-Hüllkurvenanteils und niedrige Velocity-Werte eine Erweiterung. Wenn hier 0 eingestellt ist, ändert sich der Anteil der Tonhöhenhüllkurve nicht und ist unabhängig von der Velocity.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63



## 13 EG Depth Vel Curve (EG Depth Velocity Curve)

Diese fünf Kurven bestimmen, in welchem Verlauf sich der Hüllkurvenanteil der Tonhöhe mit der Velocity (Anschlagsstärke) ändert. Die horizontale Achse stellt die Anschlagsstärke dar, und die vertikale Achse den PEG-Hüllkurvenanteil.

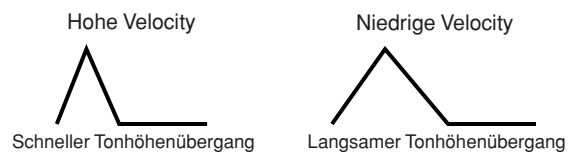


**Einstellungen:** Curve 0 – 4

## 14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Bestimmt, wie die Übergangszeiten (Time-Parameter) des PEG auf die Anschlagsstärke (Velocity) reagieren. Wenn hier ein positiver Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte kürzere PEG-Übergangszeiten und niedrige Velocity-Werte längere PEG-Übergangszeiten, wie unten gezeigt. Wenn hier ein negativer Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte längere PEG-Übergangszeiten und niedrige Velocity-Werte kürzere PEG-Übergangszeiten. Wenn hier 0 eingestellt ist, ändern sich die PEG-Übergangszeiten nicht und sind unabhängig von der Velocity.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63



## 15 EG Time Segment

Bestimmt den Teil des Pitch EG, den die EG Time Velocity Sensitivity (14) beeinflusst.

**Einstellungen:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

**attack**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Anstiegszeit und die Haltezeit.

**atk+dcy (attack+decay)**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Anstiegszeit, Abklingzeit und die Haltezeit.

**decay**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Abklingzeiten Decay 1 und 2.

**atk+rls (attack+release)**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Anstiegszeit, die Ausklingzeit und die Haltezeit.

**all**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst alle Time-Parameter des Pitch EG.

## 16 EG Time Key Follow

Bestimmt, wie sehr die Tastaturlage bzw. Oktavlage der Note die Time-Parameter des Pitch EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Wenn hier ein positiver Wert eingestellt ist, bewirken hohe Noten kürzere PEG-Übergangszeiten und niedrige Noten längere PEG-Übergangszeiten. Wenn hier ein negativer Wert eingestellt ist, bewirken hohe Noten längere EG-Übergangszeiten und niedrige Noten kürzere EG-Übergangszeiten. Wenn hier 0 eingestellt ist, ändern sich die PEG-Übergangszeiten nicht und sind unabhängig von der Lage der Note.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

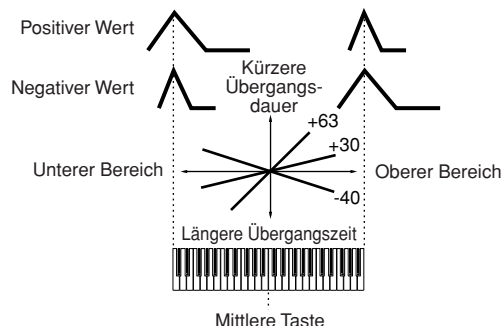


## 17 Center Key

Bestimmt die mittlere Note, die als neutraler Mittelpunkt für den Parameter EG Time Key Follow (16) dient. Wenn die als Center Key eingestellte Note gespielt wird, verhält sich der PEG genau entsprechend den eingestellten Werten.

**Einstellungen:** C-2 – G8

EG Time Key Follow und Center Key



**HINWEIS** Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [SF6]-Taste gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Taste. Siehe „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 82.

## Einstellen der Klanghelligkeit mit dem Filter – [F3] Filter

### Auswählen eines Filtertyps – [SF1] Type

In diesem Display können Sie einen Filtertyp für das aktuelle Element auswählen. Der Klangcharakter der Voice und deren Filter-Funktionen hängen von dem hier ausgewählten Filtertyp ab.



### 1 Type\*

Bestimmt den Filtertyp des aktuellen Elements.

**Einstellungen:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

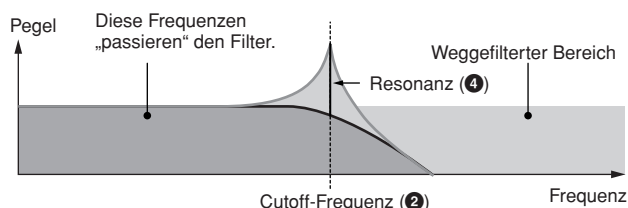
## Die Filtertypen

### LPF (Low Pass Filter, Tiefpassfilter)

Dies ist ein Filtertyp, der nur Signale unterhalb der Grenzfrequenz (Cutoff Frequency) durchlässt. Durch Anheben der Cutoff-Frequenz wird der Klang „heller“ (mehr Obertöne bzw. stärkerer Höhenanteil). Durch Verringern der Cutoff-Frequenz des Filters wird der Klang entsprechend „dunkler“ oder dumpfer. Außerdem können Sie mit Resonanz (Resonance) einen typisch spitzen Klang erzeugen, der durch Anhebung des Signalpegels im Bereich der Cutoff-Frequenz entsteht. Dieser Filtertyp ist sehr verbreitet und hilfreich bei der Erzeugung klassischer Synthesizer-Sounds.

#### LPF24D

Ein dynamisches Tiefpassfilter mit 24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalisound. Verglichen mit dem Typ LPF24A (siehe unten) kann dieses Filter einen ausgeprägteren Resonanzeffekt erzeugen.



#### LPF24A

Ein digitales, dynamisches Tiefpassfilter mit ähnlichen Eigenschaften wie ein analoges Synthesizer-Filter vierter Ordnung.

#### LPF18

Tiefpassfilter dritter Ordnung mit 18 dB/Okt.

#### LPF18s

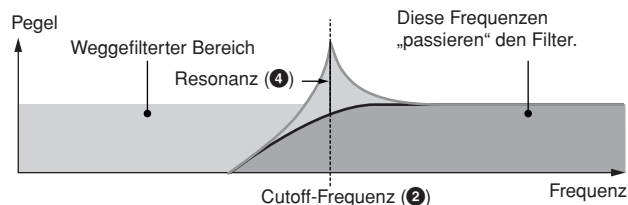
Tiefpassfilter dritter Ordnung mit 18 dB/Okt. Dieses Filter hat einen weichen Cutoff-Verlauf als der Typ LPF18.

### HPF (Hochpassfilter)

Dies ist ein Filtertyp, der nur Signale oberhalb der Grenzfrequenz (Cutoff Frequency) durchlässt. Sie können mithilfe des Resonanz-Parameters (Resonance) dem Klang einen typischen Charakter verleihen.

#### HPF24D

Ein dynamisches Hochpassfilter mit 24 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalisound. Dieses Filter kann einen ausgeprägten Resonanzeffekt erzeugen.



#### HPF12

Digitales Hochpassfilter mit 12 dB/Okt.

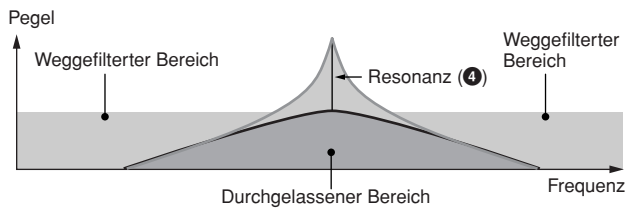
### BPF (Bandpassfilter)

Dieser Filtertyp ist eine Kombination aus einem LPF und einem HPF. Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können Sie die Frequenz wählen, in deren Umfeld das Audiosignal durchgelassen wird.

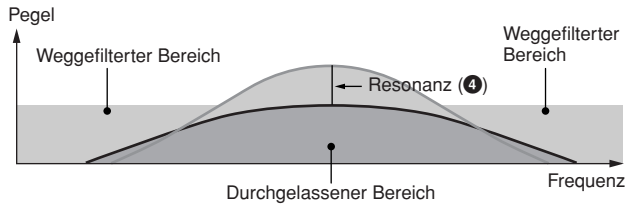
#### BPF12D

Kombination eines HPF und eines LPF mit –12 dB/Oktave und einem charakteristischen Digitalisound.

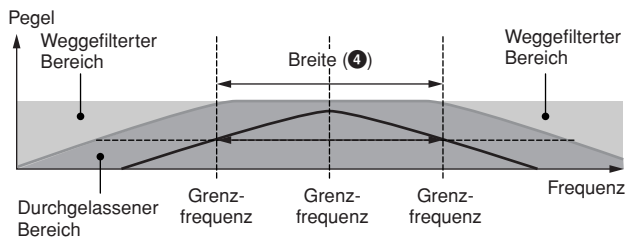


**BPF6**

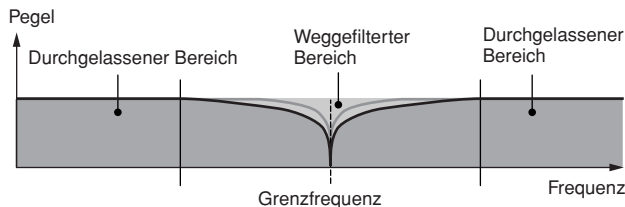
Eine Kombination aus einem HPF und einem LPF mit –6dB/Okt.

**BPFw**

Ein BPF mit 12 dB/Oktave, der HPF- und LPF-Filter so kombiniert, dass breitere Bandbreiteneinstellungen möglich sind.

**BEF (Band Elimination Filter)**

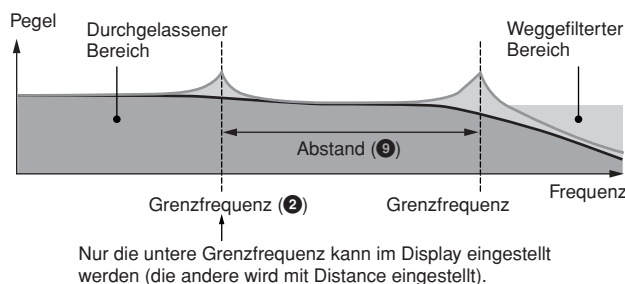
Wenn dieser Filtertyp ausgewählt ist, können Sie die Grenzfrequenz einstellen, in deren Umfeld das Audiosignal weggefiltert (gesperrt) wird. Das Bandsperrfilter hat die entgegengesetzte Wirkung auf den Klang als das Bandpassfilter.

**BEF12****BEF6****Dual Type Filter**

Dieser Filtertyp ist eine Kombination aus zwei gleichen Filtertypen. Sie können den Abstand zwischen den beiden Grenzfrequenzen einstellen.

**Dual LPF**

Zwei parallel geschaltete Tiefpassfilter mit 12dB/Oktave.

**Dual HPF**

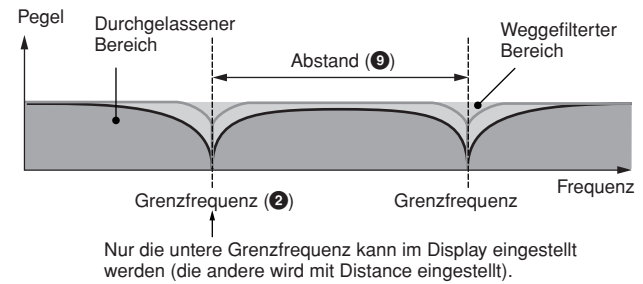
Zwei parallel geschaltete Hochpassfilter mit –12dB/Oktave.

**Dual BPF**

Zwei parallel geschaltete Bandpassfilter mit –6dB/Oktave.

**Dual BEF**

Zwei parallel geschaltete Bandsperrfilter mit –6dB/Oktave.



Nur die untere Grenzfrequenz kann im Display eingestellt werden (die andere wird mit Distance eingestellt).

**Filtertypen-Kombinationen**

Dieser Filtertyp ist eine Kombination aus zwei verschiedenen Filtertypen. Sie können den Abstand zwischen den beiden Grenzfrequenzen einstellen.

**LPF12+HPF12**

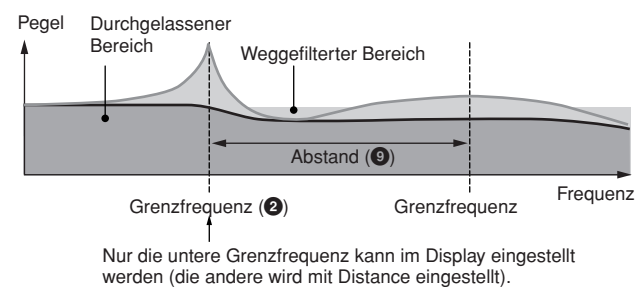
Eine Kombination aus einem LPF und einem HPF mit jeweils –12 dB/Oktave. Wenn diese Filtertyp ausgewählt ist, können HPF Cutoff (10) und HPF Key Follow Sensitivity (11) eingestellt werden. Nur der LPF-Graph wird im Display angezeigt.

**LPF6+HPF6**

Eine Kombination aus einem LPF und einem HPF mit jeweils –6 dB/Oktave. Wenn diese Filtertyp ausgewählt ist, können HPF Cutoff (10) und HPF Key Follow Sensitivity (11) eingestellt werden. Nur der LPF-Graph wird im Display angezeigt.

**LPF12+BPF6**

Eine Kombination aus einem Tiefpass- und einem Bandpassfilter. Sie können den Abstand zwischen den beiden Grenzfrequenzen einstellen.



Nur die untere Grenzfrequenz kann im Display eingestellt werden (die andere wird mit Distance eingestellt).

**2 Cutoff\***

Bestimmt die Grenzfrequenz des Filters, d. h. die Frequenz, in deren Umfeld das Filter wirkt. Der Klangcharakter und die Auswirkung der Grenzfrequenz-Einstellung auf die Voice hängen vom gewählten Filtertyp ab. Stellen Sie diesen Parameter ein, während Sie die Filter-Graphik im Display betrachten.

**Einstellungen:** 0 – 255

**3 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)**

Bestimmt, wie die Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz; 2) auf die Anschlagsstärke bzw. Velocity reagiert. Bei positiven Einstellungen wird die Cutoff-Frequenz um so höher, je stärker Sie die Tasten anschlagen. In der Einstellung 0 ändert sich die Cutoff-Frequenz nicht und ist unabhängig von der Velocity. Negative Einstellungen bewirken einen Anstieg der Cutoff-Frequenz, um so geringer die Anschlagsstärke ist.

**Einstellungen:** -200% – 0% – +200%



**4 Resonance\*/ Width**

Die Funktion dieses Parameters ist abhängig vom gewählten Filtertyp. Falls Filter des Typs LPF, HPF, BPF (außer BPFw) oder BEF ausgewählt wurden, wird mit diesem Parameter die Resonanz eingestellt. Beim Filtertyp BPFw wird hiermit die Frequenzbandbreite angegeben. Mit Resonance stellen Sie den Resonanzanteil (Betonung der Obertöne bzw. Höhen) des Signals im Umfeld der Grenzfrequenz ein. Dieser Parameter verleiht dem Klang in Kombination mit der Cutoff-Frequenz einen typischen Charakter. Beim BPFw wird der Width-Parameter verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen einzustellen, die vom Filter durchgelassen werden. Bei Auswahl eines der Filtertypen „LPF6“ oder „thru“ ist dieser Parameter verfügbar.

**Einstellungen:** 0 – 127

**5 Resonance Velocity Sens (Resonance Velocity Sensitivity)**

Bestimmt, in welchem Grad die Resonanz auf die Anschlagsstärke bzw. Velocity reagiert. Bei positiven Werten führen höhere Velocity-Werte zu einer höheren Resonanz. Bei Einstellung „0“ wird der Resonance-Wert nicht variiert. Bei negativen Werten führen niedrigere Velocity-Werte zu einer höheren Resonanz.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**6 Gain**

Bestimmt den Pegel des an das Filter gesendeten Signals. Je niedriger der Wert, desto geringer ist der Pegel. Die vom Filter erzeugten Klangeigenschaften hängen von dem hier eingestellten Wert ab.

**Einstellungen:** 0 – 255

**7 Cutoff Key Follow (Tastaturskalierung d. Grenzfrequ.)**

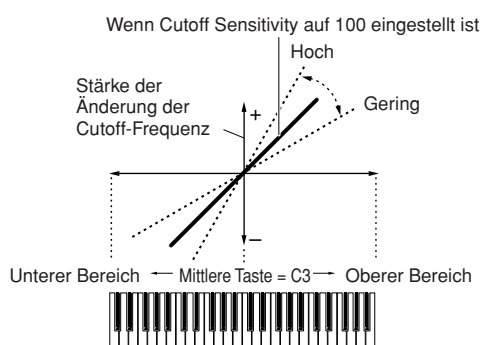
Bestimmt, wie stark die Tastaturlage bzw. Oktavlage der Noten die (oben eingestellte) Cutoff-Frequenz beeinflussen. Als Grundtonhöhe wird C3 angenommen. Ein positiver Wert senkt die Cutoff-Frequenz für tiefere Noten ab und hebt sie für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

**Einstellungen:** -200% – 0% – +200%

**8 Center Key (nur Anzeige)**

Hier wird angezeigt, dass als mittlere, neutrale Note für den oben erwähnten Parameter Cutoff Key Follow (7) C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; der Wert selbst kann nicht geändert werden.

Cutoff Key Follow und Center Key

**9 Distance**

Bestimmt den Abstand zwischen den Grenzfrequenzen der Dual-Filter-Typen (mit zwei identischen, parallel geschalteten Filtern) und für den Typ LPF12 + BPF6. Bei Auswahl eines anderen Filtertyps ist dieser Parameter nicht verfügbar.

**Einstellungen:** -128 – +0 – +127

**10 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)**

Bestimmt die mittlere Frequenz für den Parameter Key Follow (siehe unten) des HPF. Dieser Parameter steht bei Auswahl eines der Filtertypen „LPF12“ oder „LPF6“ zur Verfügung.

**Einstellungen:** 0 – 255

**11 HPF Key Follow (High Pass Filter Key Follow)**

Bestimmt, zu welchem Anteil die Tastatur- bzw. Oktavlage der Noten die Grenzfrequenz (s. o.) des HPF beeinflussen. Ein positiver Wert senkt die Cutoff-Frequenz für tiefere Noten ab und hebt sie für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt. Dieser Parameter steht bei Auswahl eines der Filtertypen „LPF12“ oder „LPF6“ zur Verfügung.

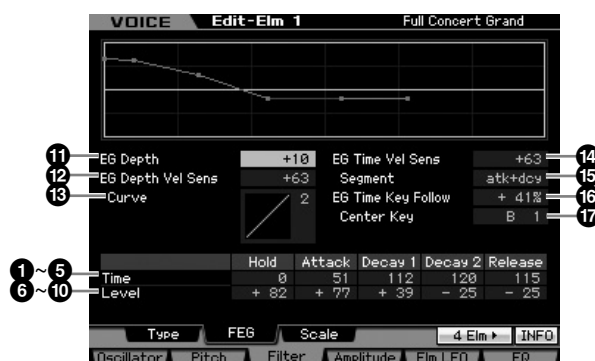
**Einstellungen:** -200% – 0% – +200%

**12 Center Key**

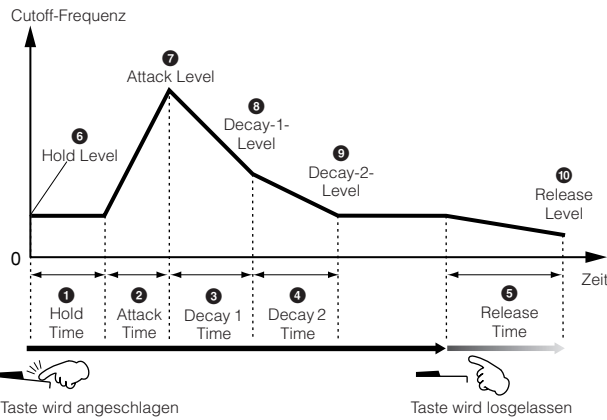
Dies zeigt an, dass als mittlere, neutrale Note für High Pass Filter Key Follow (11; s. o.) C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; Der Wert kann nicht geändert werden.

**Filter-EG-Einstellungen – [SF2] FEG (Filter EG)**

In diesem Display können Sie die Filter-EG-Parameter einstellen. Mit Hilfe des FEG (Filter Envelope Generator; Filter-Hüllkurvengenerator) können Sie die Entwicklung der Klanghelligkeit vom Beginn des Klanges bis zum Ausklingen steuern.







## Time (Zeit)

Mit den Time-Parametern können Sie die Übergangszeiten zwischen zwei aufeinander folgenden Pegeln (Level; s. u.) einstellen. Höhere Time-Werte führt zu längeren Übergangszeiten bis zum jeweils nächsten Pegel (Level).

**Einstellungen:** 0 – 127

### 1 Hold Time (Haltezeit)

Bestimmt die Zeit zwischen dem Spiel einer Note und dem Moment, an dem die Hüllkurve anzusteigen beginnt.

### 2 Attack Time (Einschwingzeit bzw. Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Grenzfrequenz vom Anfangswert (Hold Level) zum maximalen Wert der Voice ansteigt, nachdem die Hold-Zeit vergangen ist.

### 3 Decay 1 Time (Abklingzeit 1)

Bestimmt, wie schnell die Hüllkurve von der maximalen Grenzfrequenz der Voice (Attack Level) auf die Frequenz abfällt, die bei Decay 1 Level eingestellt ist.

### 4 Decay 2 Time (Abklingzeit 2)

Bestimmt, wie schnell die Hüllkurve von der Frequenz des Decay 1 Level auf die Frequenz abfällt, die bei Decay 2 Level eingestellt ist.

### 5 Release Time (Ausklingszeit)

Bestimmt, wie schnell die Hüllkurve von der Frequenz des Decay 2 Level auf die Frequenz abfällt, die als Release Level angegeben ist, wenn die Taste losgelassen wird.

## Level (Pegel)

Mit den Level-Parametern können Sie die Filter-Abweichung von der im Filter-Type-Display (Seite 117) angegebenen Standard-Grenzfrequenz an bestimmten Punkten der Hüllkurve einstellen.

**Einstellungen:** -128 – +0 – +127

### 6 Hold Level (Haltepegel)

Bestimmt die anfängliche Cutoff-Frequenz für den Moment, in dem die Note gespielt wird.

### 7 Attack Level (Einschwingpegel bzw. Anstiegspegel)

Bestimmt die maximale Cutoff-Frequenz, welche die Hüllkurve erreicht, nachdem die Note gespielt wurde.

### 8 Decay 1 Level (Abklingpegel 1)

Bestimmt den Pegel, den die Cutoff-Frequenz vom Attack Level nach der Decay-1-Zeit erreicht.

### 9 Decay 2 Level (Abklingpegel 2)

Bestimmt die Sustain-Tonhöhe, bei dem die Cutoff-Frequenz so lange verweilt, wie die Note gehalten wird.

### 10 Release Level (Ausklingspegel)

Bestimmt den letzten Pegel der Cutoff-Frequenz, die nach dem Loslassen der Note erreicht werden soll.

### 11 EG Depth (Hüllkurvenanteil)

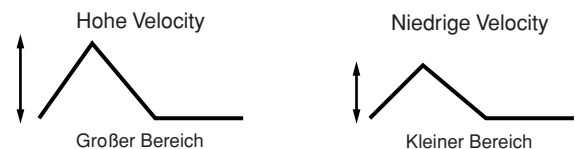
Bestimmt die Stärke bzw. den Anteil, mit dem die Hüllkurve die Cutoff-Frequenz beeinflussen soll. Eine Einstellung von 0 bewirkt keine Änderung der Cutoff-Frequenz. Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist die Frequenzänderung. Bei negativen Werten wird die Änderungsrichtung der Frequenz umgekehrt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### 12 EG Depth Vel Sens (EG Depth Velocity Sensitivity)

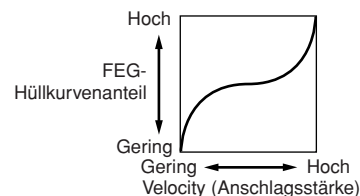
Legt fest, wie deutlich der Hüllkurvenanteil der Cutoff-Frequenz auf die Anschlagstärke reagiert. Wenn hier ein positiver Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte eine Erweiterung des Filter-EG-Hüllkurvenanteils und niedrige Velocity-Werte eine Verringerung, wie unten gezeigt. Wenn hier ein negativer Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte eine Verringerung des Filter-EG-Hüllkurvenanteils und niedrige Velocity-Werte eine Erweiterung. Wenn hier 0 eingestellt ist, ändert sich der FEG-Hüllkurvenanteil nicht und ist unabhängig von der Velocity.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63



### 13 EG Depth Vel Sens Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Diese fünf Kurven bestimmen, in welchem Verlauf sich der Hüllkurvenanteil des FEG mit der Velocity (Anschlagsstärke) ändert. Die ausgewählte Kurve wird im Display angezeigt. Die horizontale Achse stellt die Anschlagsstärke dar, und die vertikale Achse der Einstellbereich der Cutoff-Frequenz. Die folgende Abbildung zeigt beispielsweise an, dass im mittleren Velocity-Bereich (um den Wert 64) sich der FEG-Hüllkurvenanteil nur wenig ändert und in den höheren/ tieferen Velocity-Bereichen größere Änderungen erfolgen.



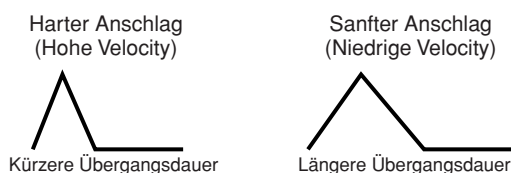
**Einstellungen:** Curve 0 – 4



## 14 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Bestimmt, wie die Übergangszeiten (Time-Parameter) des FEG auf die Anschlagsstärke (Velocity) reagieren. Wenn hier ein positiver Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte kürzere FEG-Übergangszeiten und niedrige Velocity-Werte längere FEG-Übergangszeiten, wie unten gezeigt. Wenn hier ein negativer Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte längere FEG-Übergangszeiten und niedrige Velocity-Werte kürzere FEG-Übergangszeiten. Wenn hier 0 eingestellt ist, ändern sich die FEG-Übergangszeiten nicht und sind unabhängig von der Velocity.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63



## 15 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bestimmt den Teil des Filter EG, den die EG Time Velocity Sensitivity (14) beeinflusst.

**Einstellungen:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

**attack**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Anstiegszeit und die Haltezeit.

**atk+dcy (attack+decay)**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Anstiegszeit, Abklingzeit und die Haltezeit.

**decay**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Abklingzeiten Decay 1 und 2.

**atk+rls (attack+release)**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Anstiegszeit, die Ausklingzeit und die Haltezeit.

**all**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst alle Time-Parameter des Filter EG.

## 16 EG Time Key Follow (Tastaturskalierung d. EG T.)

Bestimmt, wie sehr die Tastatur- oder Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Filter EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Wenn hier ein positiver Wert eingestellt ist, bewirken hohe Noten kürzere FEG-Übergangszeiten und niedrige Noten längere FEG-Übergangszeiten. Wenn hier ein negativer Wert eingestellt ist, bewirken hohe Noten längere FEG-Übergangszeiten und niedrige Noten kürzere FEG-Übergangszeiten. Wenn hier 0 eingestellt ist, ändern sich die FEG-Übergangszeiten nicht und sind unabhängig von der Lage der Note.

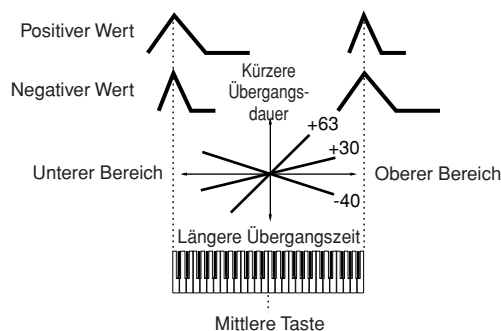
**Einstellungen:** -200% – 0% – +200%

## 17 Center Key

Bestimmt die mittlere Note, die als neutraler Mittelpunkt für den Parameter EG Time Key Follow (16) dient. Wenn die Center Key-Taste gespielt wird, verhält sich der FEG gemäß seiner tatsächlichen Einstellungen.

**Einstellungen:** C-2 – G8

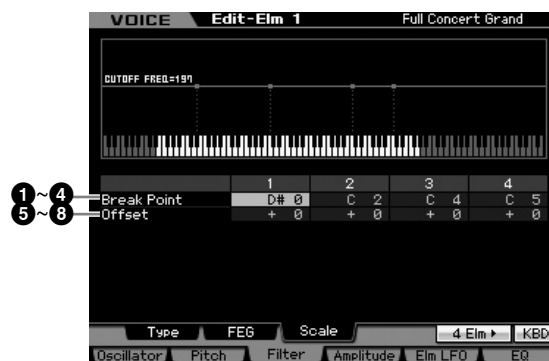
## EG Time Key Follow und Center Key



**HINWEIS** Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [SF6]-Taste gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Taste. Siehe „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 82.

## Filter-Skalierungseinstellungen – [SF3] Scale

Mit Filter Scaling wird die Cutoff-Frequenz je nach Lage der auf der Tastatur gespielten Tasten verändert. Sie können die gesamte Tastatur mit vier Übergangspunkten aufteilen und diesen unterschiedliche Versatzwerte für die Cutoff-Frequenz zuordnen.



### 1 – 4 Breakpoint 1 – 4

Bestimmt die vier Break Points (Übergangspunkte) anhand der Notennummern.

**Einstellungen:** C-2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die INFO-Taste [SF6] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Klaviertaste. Siehe „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 82.

**HINWEIS** Die Übergangspunkte 1–4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.

### 5 – 8 Offset 1 – 4

Bestimmt den Versatzwert für die Cutoff-Frequenz an jedem Break Point.

**Einstellungen:** -128 – +0 – +127

**HINWEIS** Unabhängig von den eingestellten Offsets können die minimalen und maximalen Cutoff-Werte (0 und 127) nicht unter- oder überschritten werden.

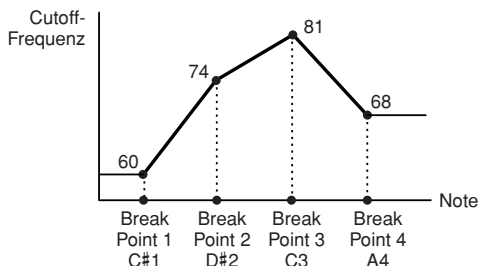
**HINWEIS** Jede Note, die unterhalb des Übergangspunktes Nr. 1 gespielt wird, hat die Einstellung auf genau diesen Punkt zur Folge. Ebenso hat jede Note, die oberhalb des Übergangspunktes Nr. 4 gespielt wird, die Einstellung auf genau diesen Punkt zur Folge.



### Beispieleinstellung für Filter Scaling

Die Wirkung des Filter Scalings wird am besten anhand eines Beispiels deutlich. Im oben gezeigten Beispiel-Display wurde als Ausgangswert für die Cutoff-Frequenz der Wert 64 festgelegt. Die verschiedenen Offsetwerte der gewählten Übergangspunkte (Break Points) ändern diesen Ausgangswert entsprechend. Diese Änderungen der Cutoff-Frequenz sind in der Grafik unten dargestellt. Wie Sie sehen, wird die Cutoff-Frequenz zwischen benachbarten Break Points linear geändert.

	1	2	3	4
Break Point	C#1	D#2	C3	A4
Offset	-4	+10	+17	+4



## Einstellungen der Ausgangspegel – [F4] Amplitude

### Pegel- und Panorama-Einstellungen – [SF1] Level/Pan



#### 1 Level\*

Bestimmt den Ausgangspegel des Elements.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 2 Level Velocity Sens (Level Velocity Sensitivity)\*

Bestimmt, wie die Lautstärke des ausgewählten Elements auf Velocity reagiert. Positive Einstellungen bewirken einen Anstieg der Lautstärke bei härterem Anschlag. Eine Einstellung von 0 bewirkt keine Änderung der Lautstärke. Negative Einstellungen bewirken einen Anstieg der Lautstärke, um so geringer die Anschlagsstärke ist.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

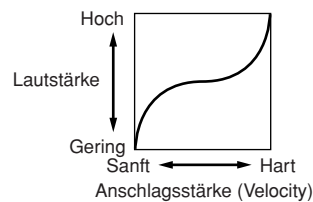
#### 3 Level Velocity Sens Offset (Level Velocity Sensitivity Offset)

Erhöht oder verringert den bei Level Velocity Sensitivity (2) angegebenen Pegel. Eine Einstellung von 64 bewirkt keine Änderung des bei Level Velocity Sensitivity (2) eingestellten Wertes. Einstellungen höher als 64 erhöhen den bei Level Velocity Sensitivity (2) angegebenen Pegel. Einstellungen unterhalb 64 verringern den Pegel.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 4 Level Velocity Sens Curve (Level Velocity Sensitivity Curve)\*

Diese fünf Kurven bestimmen, wie anhand der Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur Noten spielen, die tatsächliche Velocity erzeugt wird. Die ausgewählte Kurve wird im Display angezeigt.



**Einstellungen:** Curve 0 – 4

#### 5 Level Key Follow

Bestimmt, wie stark die Tastaturlage bzw. Oktavlage der Noten die (oben eingestellte) Lautstärke (Level) des aktuellen Elements beeinflusst. Als Grundtonhöhe wird C3 angenommen. Ein positiver Wert senkt die Lautstärke für tiefere Noten ab und hebt ihn für höhere Noten an. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

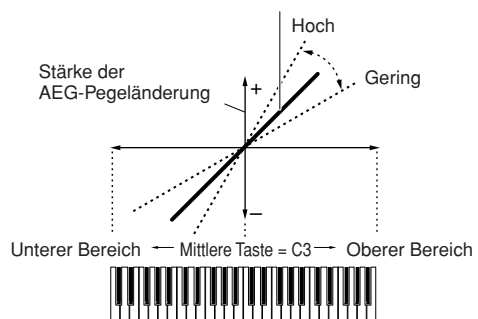
**Einstellungen:** -200% – +0% – +200%

#### 6 Center Key (nur Anzeige)

Hier wird angezeigt, dass als Center Key für den oben erwähnten Parameter Level Key Follow Sensitivity (5) C3 eingestellt ist. Beachten Sie, dass es sich hier lediglich um eine Anzeige handelt; Der Wert kann nicht geändert werden.

Level Key Follow und Center Key

Wenn Level Key Follow auf 100 eingestellt ist



#### 7 Pan\*

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Klanges.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)



## 8 Alternate Pan

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den der Klang abwechselnd nach rechts und links wandert, wenn Sie eine Note anschlagen, wobei die oben angegebene Pan-Position als Mittelwert dient. Höhere Werte verstärken die Panoramaänderung.

**Einstellungen:** L64 – C – R63

## 9 Random Pan

Legt den Betrag fest, um den der Klang des ausgewählten Elements für jede gespielte Note nach dem Zufallsprinzip nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung (siehe oben) dient als mittlere Pan-Position.

**Einstellungen:** 0 – 127

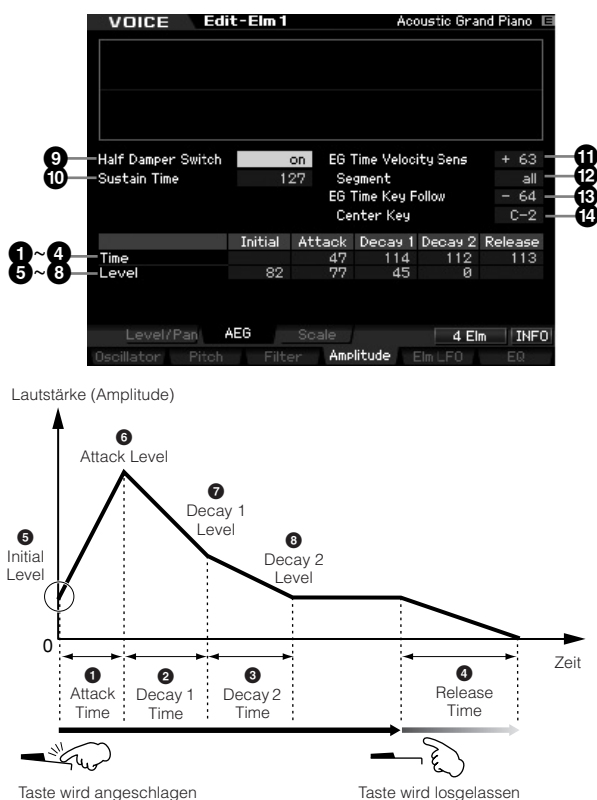
## 10 Scaling Pan

Bestimmt den Grad, um den die Tastatur- bzw. Oktavlage der gespielten Noten die oben eingestellte Panoramaposition, Links und Rechts, des ausgewählten Elements beeinflussen. Die Pan-Einstellung (siehe oben) wird bei der Note C3 als Grundeinstellung verwendet. Bei positiver Einstellung wird die Pan-Position bei tieferen Noten nach links und bei höheren Noten nach rechts verschoben. Negative Werte erzeugen den genau umgekehrten Effekt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

## Einstellungen für die Amplitudenhüllkurve – [SF2] AEG (Amplitude EG)

In diesem Display können Sie die Amplitude-EG-Parameter festlegen. Mit Hilfe des AEG können Sie die Lautstärke von dem Moment an, wo der Klang einsetzt, bis zum dem Moment, an dem er ausgeklungen ist, steuern.



## Time\*

Mit den Time-Parametern können Sie die Übergangszeiten zwischen zwei aufeinander folgenden Pegeln (Level; s. u.) einstellen. Höhere Time-Werte führt zu längeren Übergangszeiten bis zum jeweils nächsten Pegel (Level).

**Einstellungen:** 0 – 127

### 1 Attack Time (Anstiegszeit bzw. Einschwingzeit)

Legt fest, wie schnell der Klang seine Maximallautstärke erreicht, nachdem die Taste gespielt wurde.

### 2 Decay 1 Time (Abklingzeit 1)

Bestimmt, wie schnell der Pegel der Hüllkurve vom Attack-Pegel auf den Decay-1-Pegel abfällt.

### 3 Decay 2 Time (Abklingzeit 2)

Bestimmt, wie schnell der Pegel der Hüllkurve vom Decay-1-Pegel auf den Decay-2-Pegel (Sustain-Pegel) abfällt.

### 4 Release Time (Ausklingszeit)

Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde.

## Level (Pegel)

Mit den Level-Parametern können Sie die Abweichung von der im Level/Pan-Display (Seite 122) angegebenen Standardlautstärke an bestimmten Punkten der Hüllkurve einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 5 Initial Level

Bestimmt den Anfangspegel für den Moment, in dem die Note gespielt wird.

### 6 Attack Level (Einschwingpegel bzw. Anstiegspegel)

Bestimmt die maximale Lautstärke, welche die Hüllkurve erreicht, nachdem die Note gespielt wurde.

### 7 Decay 1 Level (Abklingpegel 1)

Bestimmt den Pegel, den die Lautstärke vom Attack Level nach der Decay-1-Zeit erreicht.

### 8 Decay 2 Level (Abklingpegel 2)

Bestimmt die Sustain-Tonhöhe, bei dem die Lautstärke so lange verweilt, wie die Note gehalten wird.

### 9 Half Damper Switch

Wenn der Half-Damper-Schalter (Halbdämpfer) eingeschaltet ist, können Sie in Verbindung mit dem Pedal FC3 von Yamaha, das an der Buchse FOOT SWITCH SUSTAIN angeschlossen ist, einen Halbpedal-Effekt wie bei einem akustischen Klavier/Flügel erzeugen.

**Einstellungen:** on, off

**HINWEIS** Wenn Sie einen Halbpedal-Effekt mit dem Pedal FC3 erzeugen möchten, stellen Sie den Sustain-Pedal-Parameter im Play-Display (Seite 259) im Utility-Modus auf „FC3 (half on)“. Wenn Sie jedoch die Half-Damper-Funktion durch Controller-Meldungen von einem externen MIDI-Gerät steuern, ist diese Einstellung nicht notwendig.



## 10 Half Damper Time (Halbdämpfer-Zeit)

Bestimmt, wie schnell nach dem Loslassen einer Klaviertaste der Klang bis auf Null ausklingt, während das Pedal FC3 bei eingeschaltetem Parameter Half Damper Switch (9) gehalten wird. Nach dem Loslassen der Taste können Sie die Abklingzeit des Klangs über die Stellung des Fußreglers steuern, wobei die Half Damper Time des AEG der maximale und die Release Time des AEG der minimale Decay-Wert ist. Bei nicht gedrücktem Pedal entspricht die Abklingzeit nach dem Loslassen der Taste der AEG Release Time.

Sie können einen klavierartigen Effekt erzeugen, indem Sie die Release Time auf einen geringen und die Half Damper Time auf einen großen Wert einstellen.

Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn der Parameter Half Damper Switch (9) eingeschaltet ist, und wenn das optional erhältliche Pedal FC3 an der Rückseite angeschlossen ist.

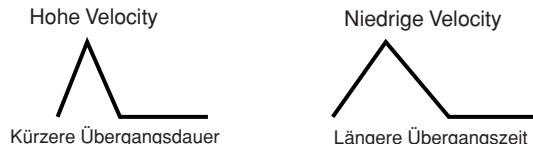
**Einstellungen:** 0 – 127

## 11 EG Time Velocity Sens (EG Time Velocity Sensitivity)

Bestimmt, wie die Übergangszeiten (Time-Parameter) des AEG auf die Anschlagsstärke (Velocity) reagieren.

Wenn hier ein positiver Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte kürzere AEG-Übergangszeiten und niedrige Velocity-Werte längere AEG-Übergangszeiten, wie unten gezeigt. Wenn hier ein negativer Wert eingestellt ist, bewirken hohe Velocity-Werte längere AEG-Übergangszeiten und niedrige Velocity-Werte kürzere AEG-Übergangszeiten. Wenn hier 0 eingestellt ist, ändern sich die AEG-Übergangszeiten nicht und sind unabhängig von der Velocity.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63



## 12 EG Time Velocity Sens Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment)

Bestimmt den Teil des Amplitude EG, den die EG Time Velocity Sensitivity (11) beeinflusst.

**Einstellungen:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

**attack**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Einschwing- bzw. Anstiegszeit.

**atk+dcy (attack+decay)**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Anstiegszeit und die Abklingzeit 1.

**decay**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Abklingzeit.

**atk+rls (attack+release)**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst die Anstiegszeit und die Ausklingzeit.

**all**

Der Parameter EG Time Velocity Sensitivity beeinflusst alle Time-Parameter des Amplitude EG.

## 13 EG Time Key Follow

Bestimmt den Grad, um den die Tastatur- bzw. Oktavlage der gespielten Noten die Time-Parameter des Amplitude EGs des ausgewählten Elements beeinflussen. Wenn hier ein positiver Wert eingestellt ist, bewirken hohe Noten kürzere AEG-Übergangszeiten und niedrige Noten längere AEG-Übergangszeiten. Wenn hier ein negativer Wert

eingestellt ist, bewirken hohe Noten längere AEG-Übergangszeiten und niedrige Noten kürzere AEG-Übergangszeiten. Wenn hier 0 eingestellt ist, ändern sich die AEG-Übergangszeiten nicht und sind unabhängig von der Lage der Note.

**Einstellungen:** -200% – 0% – +200%

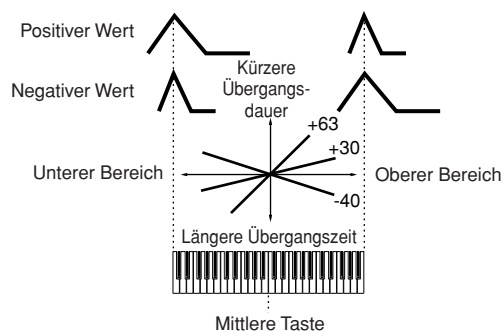
## 14 Center Key

Bestimmt die mittlere Note, die als neutraler Mittelpunkt für den Parameter EG Time Key Follow (13) dient. Wenn die als Center Key eingestellte Note gespielt wird, verhält sich der AEG genau entsprechend den eingestellten Werten.

**Einstellungen:** C -2 – G8

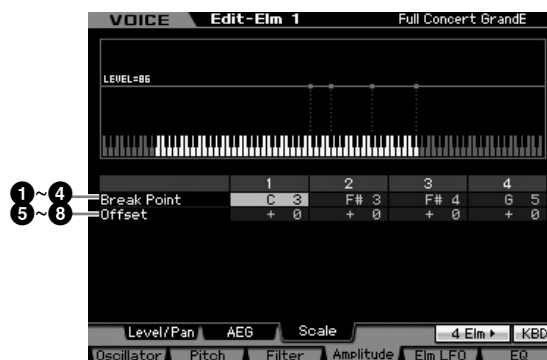
**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Näheres siehe Seite 82.

EG Time Key Follow und Center Key



## Amplituden-Skalierungseinstellungen – [SF3] Scale

Mit der Amplitudenskalisierung wird die Lautstärke (Amplitude) je nach Tastaturlage der gespielten Tasten verändert. Sie können den gesamten Notenumfang durch vier Übergangspunkte aufteilen und diesen unterschiedliche Offsetwerte für die Amplitude zuordnen.



## 1 – 4 Breakpoint 1 – 4

Bestimmt die vier Break Points (Übergangspunkte) anhand der Notennummern.

**Einstellungen:** C -2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Übergangspunkt (Break Point) auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die KBD-Taste [SF6] gedrückt, und drücken Sie die gewünschte Klaviertaste. Siehe „Grundlagen der Bedienung“ auf Seite 82.

**HINWEIS** Die Übergangspunkte 1–4 werden automatisch in aufsteigender Reihenfolge auf der Tastatur angeordnet.



**5 – 8 Offset 1 – 4**

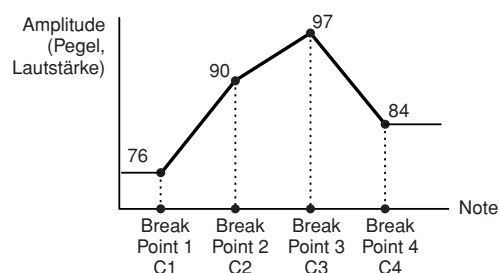
Bestimmt den Versatzwert für die Lautstärke an jedem Break Point.

**Einstellungen:** -128 – +0 – +127

**Beispieleinstellung für Amplitudenskalierung**

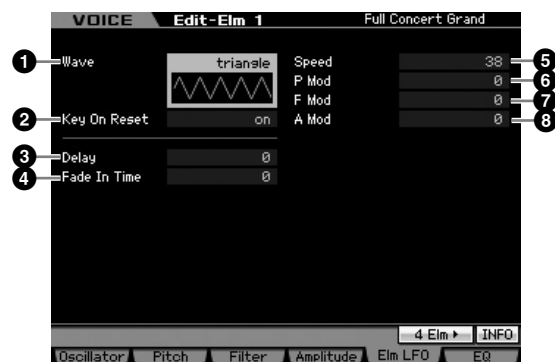
Die Wirkung der Amplitudenskalierung wird am besten anhand eines Beispiels deutlich. Im folgend gezeigten Beispiel-Display wurde als Ausgangswert für die Amplitude (Lautstärke) des ausgewählten Elements der Wert 80 eingestellt. Die verschiedenen Versatzwerte für die gewählten Break Points ändern den Ausgangswert entsprechend. Diese Änderungen der Amplitude sind in der Grafik unten dargestellt. Wie Sie sehen, wird die Amplitude zwischen benachbarten Übergangspunkten linear geändert.

	1	2	3	4
Break Point	C1	C2	C3	C4
Offset	-4	+10	+17	+4



## Modulation der Voice – [F5] Elm LFO (Element LFO)

In dieser Anzeige finden Sie eine größere Gruppe von Parametern für den LFO jedes einzelnen Elements. Mit Hilfe des LFO können Sie Vibrato, Wah, Tremolo und andere Spezialeffekte erzeugen, indem der LFO die Parameter von Pitch, Filter und Amplitude beeinflusst.

**1 Wave**

Wählt die Wellenform und bestimmt, wie die LFO-Wellenform den Klang moduliert.

**Einstellungen:** saw, triangle, square

**2 Key On Reset**

Hier können Sie einstellen, ob der LFO bei jedem Anschlagen einer neuen Note zurückgesetzt wird oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

off

Der LFO schwingt frei, ohne Tastensynchronisation. Durch das Drücken einer Taste wird die Wellenform des LFO gestartet, unabhängig von der Phase des LFO zu diesem Zeitpunkt.

on

Der LFO wird bei jeder angeschlagenen Taste zurückgesetzt und beginnt die Wellenform mit der Phase, die durch den Parameter Phase eingestellt ist (siehe oben).

**3 Delay**

Bestimmt die Verzögerungszeit (Delay) zwischen dem Anschlagen einer Taste auf der Tastatur und dem Moment, an dem die LFO-Modulation beginnt. Ein höherer Wert führt zu einer längeren Verzögerungszeit.

**Einstellungen:** 0 – 127

**4 Fade In Time**

Bestimmt, über welchen Zeitraum der LFO eingeblendet werden soll, nachdem die bei Delay eingestellte Zeit verstrichen ist. Ein höherer Wert führt zu einer langsameren Einblendung. In der Einstellung „0“ wird der LFO-Effekt nicht eingeblendet, sondern springt sofort auf Maximalpegel, sobald die Delay-Zeit vergangen ist.

**Einstellungen:** 0 – 127

**5 Speed**

Hier können Sie die Geschwindigkeit der LFO-Wellenform einstellen. Je größer der Wert, desto höher die LFO-Geschwindigkeit.

**Einstellungen:** 0 – 63

**6 P Mod (Pitch Modulation Depth)**

Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Tonhöhe des Klanges moduliert. Je höher die Einstellung, desto stärker ist die Modulation.

**Einstellungen:** 0 – 127

**7 F Mod (Filter Modulation Depth)**

Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Cutoff-Frequenz des Filters moduliert. Je höher die Einstellung, desto stärker ist die Modulation.

**Einstellungen:** 0 – 127

**8 A Mod (Amplitude Modulation Depth)**

Hier können Sie einstellen, wie stark die LFO-Wellenform die Amplitude oder Lautstärke des Klanges moduliert. Je höher die Einstellung, desto stärker ist die Modulation.

**Einstellungen:** 0 – 127



## Equalizer-Einstellungen – [F6] EQ

In diesem Display können Sie die EQ-Parameter jedes Elements einstellen.

### 1 Type

Bestimmt den EQ-Typ. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Parameter und Werte ist vom ausgewählten EQ-Typ abhängig.

#### Einstellungen:

2-Band, PEQ

Siehe unten.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

Hebt das gesamte Frequenzband des ausgewählten Elements jeweils um +6 dB, +12 dB oder +18 dB an.

thru

Wenn Sie diese Einstellung auswählen, werden die Equalizer umgangen, und das gesamte Signal bleibt unverändert.

### Wenn der EQ Type auf „2 Band“ eingestellt ist

Dies ist ein „Shelving“-Equalizer (Niveauregelung), der ein hohes mit einem tiefen Frequenzband kombiniert.



### 2 Low Frequency

Legt die Standardfrequenz für das untere EQ-Band fest.

**Einstellungen:** 50,1 Hz – 2,00 kHz

### 3 High Frequency

Legt die Standardfrequenz für das obere EQ-Band fest.

**Einstellungen:** 503,8 Hz – 10,1 kHz

### 4 Low Gain

Bestimmt den Betrag, um den die Signale unterhalb der bei Low Frequency (2) eingestellten Frequenz angehoben oder abgesenkt werden.

**Einstellungen:** -12,00 dB, +0,00 dB, +12,00 dB

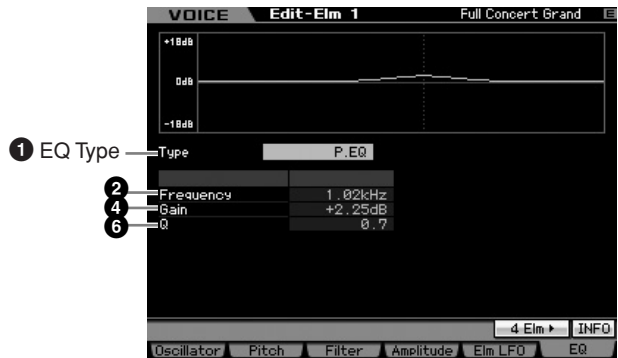
### 5 High Gain

Bestimmt den Betrag, um den die Signale oberhalb der bei High Frequency (3) eingestellten Frequenz angehoben oder abgesenkt werden.

**Einstellungen:** -12,00 dB, +0,00 dB, +12,00 dB

### Wenn der EQ Type auf „PEQ“ eingestellt ist

Mit Hilfe des einbandigen parametrischen EQs (PEQ) können die Signale im Bereich der eingestellten Frequenz abgesenkt oder angehoben werden. Dieser Equalizer verfügt über 32 verschiedene Einstellungen für den „Q“-Parameter (Quality; Güte), der den Kehrwert der Frequenzbandbreite des Equalizers bestimmt.



### 2 Low Frequency

Legt die Arbeitsfrequenz fest.

**Einstellungen:** 139,7 Hz – 12,9 kHz

### 4 Low Gain

Bestimmt den Betrag, um den die Signale unterhalb der bei Low Frequency (2) eingestellten Frequenz angehoben oder abgesenkt werden.

**Einstellungen:** -12,00 dB, +0,00 dB, +12,00 dB

### 6 Q

Bestimmt den Wert für Q (Quality, Güte, bzw. Kehrwert der Bandbreite) des Frequenzbandes. Je kleiner der Wert, desto größer die Bandbreite. Je größer der Wert, desto schmaler die Bandbreite.

**Einstellungen:** 0,7 – 10,3

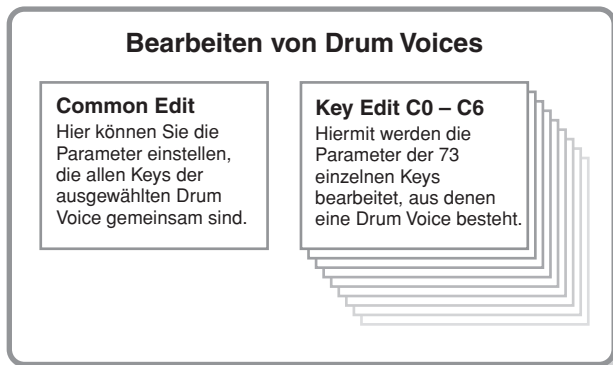


# Bearbeiten einer Drum Voice

„Bearbeitung“ (bzw. engl. „Editing“) bezeichnet bei Voices den Vorgang der Voice-Erstellung durch Änderung der Parameter, aus denen die Voice besteht. Dies findet im Voice-Edit-Modus statt, einer Unterbetriebsart des Voice-Modus'. In diesem Abschnitt zeigen wir Ihnen, wie Sie eine Drum-Voice bearbeiten. Um in den Drum-Voice-Edit-Modus zu schalten, drücken Sie die [VOICE]-Taste, um den Voice-Modus aufzurufen, wählen Sie die zu bearbeitende Drum Voice aus, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.

## Common Edit und Key Edit

Jede Drum Voice kann bis zu 73 Tasten (Keys) mit verschiedenen Schlaginstrumenten enthalten, die über die Tastatur verteilt sind (C0 bis C6). Es gibt zwei Arten von Displays zur Drum-Voice-Bearbeitung: die Common-Edit-Displays zur Bearbeitung der Einstellungen, die allen Keys gemeinsam (common) sind, und Key-Edit-Displays zur Bearbeitung der einzelnen Keys (Klaviertasten).



## Bearbeiten von Drum Voices

### 1 Schalten Sie mit der Taste [VOICE] in den Voice Play-Modus.

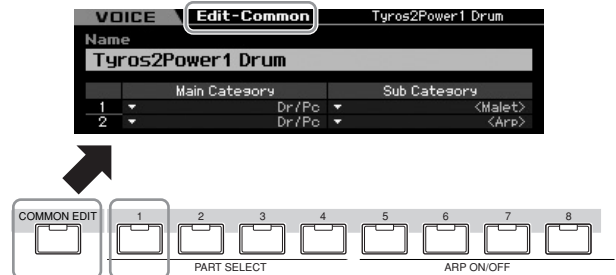
Wählen Sie die zu bearbeitende Drum Voice aus.

### 2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Voice-Edit-Modus zu schalten.

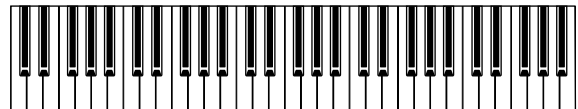
### 3. Rufen Sie das gewünschte Edit-Display auf, Common Edit oder Key Edit.

Zum Aufrufen des Common-Edit-Displays drücken Sie die [COMMON EDIT]-Taste. Zum Aufrufen des Key-Edit-Displays drücken Sie die Nummerntaste [1]. Im Drum-Key-Edit-Modus drücken Sie die Taste, der das gewünschte Schlaginstrument zugewiesen ist.

#### Common-Edit-Display



Auswählen eines Drum Key



#### Key-Edit-Display



### 4 Rufen Sie das gewünschte Display auf.

Um das gewünschte Display zu finden, beachten Sie die Einträge des Reiter-Menüs der Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5]. Um das gewünschte Display zu finden, beachten Sie die Einträge des Reiter-Menüs der Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] unten im Display.

**HINWEIS** Indem Sie die [SF6]-Taste drücken, können Sie verschiedene Funktionen wie z. B. das Information-Display, die Zeicheneingabe (Seite 82), die Funktion der Nummerntasten (Seite 81), und die Listenanzeige/-auswahl (Seite 82) verwenden. Die mit der Taste [SF6] ausgeführte Funktion hängt davon ab, welcher Parameter ausgewählt ist, bzw. wo sich der Cursor befindet.

### 5 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschte Parameter.

### 6 Ändern Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wählrad.

### 7 Wiederholen Sie die Schritte 3–6 beliebig oft.

### 8 Geben Sie den gewünschten Namen für die bearbeitete Voice ein.

Verwenden Sie hierzu das Name-Display (Seite 98) im Voice-Common-Edit-Modus.

### 9 Speichern Sie die bearbeitete Voice.

Drücken Sie die [STORE]-Taste zum Aufruf des Store-Fenster (Seite 97), und speichern Sie dann die bearbeitete Voice.



## ⚠ VORSICHT

Die bearbeitete Voice geht verloren, wenn Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten. Denken Sie daran, die Voice-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten.

**HINWEIS** Wenn gewünscht, speichern Sie die bearbeiteten und gespeicherten Voices auf einem USB-Speichergerät, das an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist, oder

auf einem Computer, der mit dem Netzwerk des MOTIF XS verbunden ist. Bedenken Sie, dass die bearbeiteten Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Daher ist es nicht notwendig, die Daten auf einem externen Gerät zu speichern; wir empfehlen nichtsdestotrotz, alle wichtigen Daten auf einem externen Gerät zu speichern bzw. zu archivieren. Näheres siehe Seite 278.

**HINWEIS** Weitere praktische Funktionen steht auch im Drum-Voice-Edit-Modus zur Verfügung. Näheres siehe Seite 97.

# Common-Edit-Parameter

[VOICE] → Auswahl einer Drum Voice → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Im Common Edit können Sie die Parameter einstellen, die allen Drum Keys der ausgewählten Drum Voice gemeinsam sind.

## Allgemeine Einstellungen für die ausgewählte Voice – [F1] General

**HINWEIS** Im Common-Edit-Modus für Drum Voices stehen fast die gleichen Parameter zur Verfügung wie für Normal Voices. Einige Parameter gleichen Namens wie für Normal Voices haben jedoch etwas andere Auswirkungen, andere sind für Drum Voices nicht verfügbar.

### Benennen der bearbeiteten Voice – [SF1] Name

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common-Edit-Modus für Normal Voices. Siehe Seite 98.

### Play-Modus-Einstellungen wie Micro Tuning und Mono/Poly – [SF2] Play Mode

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common-Edit-Modus für Normal Voices. Siehe Seite 98.

### Weitere Einstellungen – [SF3] Other

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common-Edit-Modus für Normal Voices. Siehe Seite 100.

## Arpeggio-Einstellungen – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common-Edit-Modus für Normal Voices. Siehe Seite 101.

## Arpeggio-Einstellungen – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Durch das Ändern von Timing und Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ des Arpeggio-Wiedergabe variieren.

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common-Edit-Modus für Normal Voices. Siehe Seite 102.

## Controller Einstellungen – [F4] Ctrl Set (Controller Set)

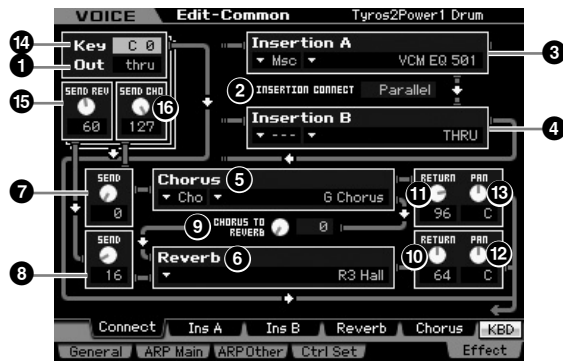
Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common-Edit-Modus für Normal Voices. Siehe Seite 104. Bitte beachten Sie, dass der Parameter Element Switch im Common-Edit-Modus der Drum Voice nicht zur Verfügung steht.

## Effekteinstellungen – [F6] Effect

### Effektverbindungen einstellen – [SF1] Connect

Dieses Display enthält umfassende Regelmöglichkeiten für die Effekte. Die Funktionen in diesem Display entsprechen im Wesentlichen die gleichen wie im Normal-Voice-Common-Edit-Modus (Seite 107). Der Unterschied besteht darin, dass der Parameter Insertion Effect Out nicht für einzelne Elemente, sondern für jede einzelne Taste (Drum Key) eingestellt wird. Außerdem gibt es drei zusätzliche Parameter (14 – 16).





### 1 Out (Insertion Effect Out)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum Key verwendet wird. Die Parameter können für jeden Drum Key eingestellt werden. Wenn INSERTION CONNECT (2) auf „ins L“ eingestellt ist, wird das Signal jedes Drum Key unabhängig von der hiesigen Einstellung am Insertion L ausgegeben.

**Einstellungen:** thru (through), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

Die Parameter 2 – 13 entsprechen denen im Connect-Display (Seite 107) im Normal-Voice-Edit-Modus.

### 14 Key

Wählt die Schlaginstrument-Taste (Drum Key) aus, die bearbeitet werden soll. Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (15) und Key Chorus Send (16) können für jeden Drum Key eingestellt werden.

**Einstellungen:** C0 – C6

### 15 REV SEND (Key Reverb Send)

Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (Direktsignal), der an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Insertion Effect Out (1) auf „thru“ eingestellt ist.

**Einstellungen:** 0 – 127

**HINWEIS** Wenn der Parameter Insertion Effect Out (1) auf „Ins A“ oder „Ins B“ gestellt ist, können Sie den Pegel des zum Reverb-Effekt gesendeten Drum-Key-Sounds festlegen (ausgegeben von Insertion Effect A oder B), indem Sie den Wert des Parameters Insertion Reverb Send einstellen, der nur in diesem Fall angezeigt wird.

### 16 CHO SEND (Key Chorus Send)

Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (Direktsignal), der an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn Insertion Effect Out (1) auf „thru“ eingestellt ist.

**Einstellungen:** 0 – 127

**HINWEIS** Wenn der Parameter Insertion Effect Out (1) auf „Ins A“ oder „Ins B“ gestellt ist, können Sie den Pegel des zum Chorus-Effekt gesendeten Drum-Key-Sounds festlegen (ausgegeben von Insertion Effect A oder B), indem Sie den Wert des Parameters Insertion Chorus Send einstellen, der nur in diesem Fall angezeigt wird.

## Effektparameter-Einstellungen – [SF2] Ins A – [SF5] Chorus

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common-Edit-Modus für Normal Voices. Siehe Seite 109.

## Key-Edit-Parameter

[VOICE] → Auswahl einer Drum Voice → [EDIT] → Key-Auswahl

Rufen Sie zur Bearbeitung der Klänge, die eine Voice charakterisieren, und der grundlegenden Parameter, die den Klang beeinflussen (wie Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und EG), das Key-Edit-Display auf.

### Das Sternchensymbol (\*)

Für Anwender, für welche die Voice-Bearbeitung ein neues Feld ist, und die sich durch die große Anzahl der Parameter überfordert fühlen könnten, sind in diesem Abschnitt die einfachsten, grundlegenden Parameter mit Sternchen markiert. Wenn mit der Voice-Bearbeitung gerade erst beginnen, probieren Sie diese Parameter zuerst aus.

## Einstellung der Waveform und des Notenbereichs des Keys – [F1] Oscillator

In diesem Display können Sie die Waveform und den Notenumfang des ausgewählten Drum Key einstellen.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 1 Key\*

Wählt die Schlaginstrument-Taste (Drum Key) aus, die bearbeitet werden soll. Sie können das gewünschte Instrument auswählen, indem Sie die Klaviertasten anschlagen.

**Einstellungen:** C0 – C6

### 2 Element Switch\*

Bestimmt, ob der ausgewählte Key aktiv oder inaktiv ist. Falls hier „off“ eingestellt ist, erzeugt der momentan bearbeitete Key keinen Ton.

**Einstellungen:** off (aus), on (ein)



### 3 Wave Bank (Waveform Bank)\*

Bestimmt die Waveform-Bank, die dem Drum Key zugeordnet ist: Preset (Voreinstellung) oder User (Anwender). User-Waveforms können auf Grundlage von Samples erzeugt werden, die im Sampling-Modus aufgenommen wurden.

**Einstellungen:** PRE (Preset-Waveform), USR (User-Waveform)

**HINWEIS** Näheres zu den Waveforms erfahren Sie in der Beschreibung des Sampling-Modus\* auf Seite 161.

### 4 Wave Category (Waveform Category)\*

### 5 Wave Number (Waveform Number)\*

Bestimmt die dem Drum Key zugeordnete Waveform anhand der Waveform-Kategorie und -Nummer. Eine vollständige Liste der verfügbaren Waveforms in der Preset-Bank finden Sie in der Waveform-Liste in der separaten Datenliste.

### 6 Assign Mode\*

In der Einstellung „single“ wird die doppelte Wiedergabe der gleichen Note verhindert. Diese Option ist nützlich, wenn zwei oder mehr Instanzen der gleichen Note nahezu simultan empfangen werden, oder wenn ein entsprechendes Note-Off-Event fehlt. Für die Wiedergabe jeder Instanz der gleichen Note stellen Sie den Parameter auf „multi“ ein. Normalerweise sollten Sie hier „multi“ einstellen, besonders für Instrumente wie Tambourin und Becken, die am besten vollständig ausklingen sollten, auch wenn sie mehrfach hintereinander gespielt werden. Bedenken Sie jedoch, dass in der Einstellung „multi“ viele Stimmen erforderlich sind, was dazu führen kann, dass Klänge abgeschnitten werden.

**Einstellungen:** single, multi

single

Wenn hier „single“ eingestellt ist und die gleiche Note wird doppelt an den internen Klangerzeuger gesendet, wird die erste Note gestoppt und die nächste Note erklingt.

multi

Wenn hier „multi“ eingestellt ist und die gleiche Note wird doppelt an den internen Klangerzeuger gesendet, erklingen beide Noten gleichzeitig.

### 7 Receive Note Off

Bestimmt, ob der ausgewählte Drum Key auf MIDI-Note-Off-Events reagiert oder nicht. Dies sollte eingeschaltet sein, wenn der ausgewählte Drum Key einen langen, nicht ausklingenden Klang besitzt (z. B. ein Snare-Wirbel), so dass Sie den Klang durch Loslassen der Taste stoppen können.

**Einstellungen:** off, on

### 8 Alternate Group\*

Bestimmt die Alternate Group (eine Gruppe von alternierend zu spielenden Sounds), der der Key zugewiesen wird. Bei einem echten Schlagzeug können manche Schlagzeuginstrumente rein physikalisch nicht gleichzeitig gespielt werden, z. B. eine offene und geschlossene Hi-Hat. Sie können die gleichzeitige Wiedergabe von Keys verhindern, indem Sie sie derselben Alternate Group zuordnen. Es können bis zu 127 solcher Alternate Groups definiert werden. Sie können hier auch „off“ wählen, wenn Sie die gleichzeitige Wiedergabe des Klanges mit anderen zulassen möchten.

**Einstellungen:** off, 1 – 127

### 9 Ins Effect Output (Insertion Effect Output)

Bestimmt, welcher Insert-Effekt (A oder B) zur Bearbeitung jedes einzelnen Drum Keys verwendet wird. Dieser Parameter entspricht dem Parameter Ins Effect Output im Connect-Display (Seite 107) im Voice-Common-Edit-Modus. Wenn Sie hier eine Einstellung vornehmen, wird auch die Einstellung jenes Parameters automatisch geändert. Wenn bei INSERTION CONNECT (2) im Connect-Display „ins L“ ausgewählt ist, wird Insertion L zum Verarbeiten der einzelnen Drum Keys verwendet, auch wenn „ins A“ oder „ins B“ ausgewählt ist.

**Einstellungen:** thru (through), ins A (Insert-Effekt A), ins B (Insert-Effekt B)

### 10 Reverb Send\*

Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Sounds (Direktsignal), der an die Reverb-Effekteinheit gesendet wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist. Diese hier vorgenommene Einstellung wird auf die entsprechenden Parameter im Connect-Display (Seite 107) im Voice-Common-Edit-Modus übertragen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 11 Chorus Send\*

Bestimmt den Pegel des Drum-Key-Klangs (Direktsignal), der an die Chorus-Effekteinheit gesendet wird. Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Insertion Effect Output (siehe oben) auf „thru“ eingestellt ist. Diese hier vorgenommene Einstellung wird auf die entsprechenden Parameter im Connect-Display (Seite 107) im Voice-Common-Edit-Modus übertragen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 12 Output Select

Bestimmt die Audioausgänge für die einzelnen Drum-Key-Klänge. Sie können dem Klang jedes Drum Keys eine bestimmte Ausgangsbuchse auf der Rückseite des Geräts zuweisen. Dieser Parameter ist nützlich, wenn Sie auf ein bestimmtes Schlaginstrument einen angeschlossenen externen Effekt anwenden möchten. Diese Einstellung ist nur verfügbar, wenn der Parameter Insertion Effect Output (9) auf „thru“ eingestellt ist.

**Einstellungen:** Siehe nachstehende Tabelle.

LCD	Ausgangsbuchsen	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L und R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L und R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 und 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 und 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 und 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 und 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 und 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 und 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 und 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono

**HINWEIS** Die mLAN-Einstellungen (m1 – m14) sind nur am MOTIF XS8 verfügbar. Die mLAN-Einstellungen sind am MOTIF XS6/7 nur dann verfügbar, wenn eine optionale Erweiterungskarte mLAN16E2 installiert wurde.



### 13 Coarse (Pitch Coarse Tuning)\*

Bestimmt die Tonhöhe jedes Drum Keys grob (englisch: coarse) in Halbtonschritten.

**Einstellungen:** -48 semi – +0 semi – +48 semi

### 14 Fine (Pitch Fine Tuning)\*

Bestimmt die Tonhöhe jedes Drum Keys in Halbtönen.

**Einstellungen:** -64 cent – +0 cent – +63 cent

### 15 Pitch Velocity Sens (Pitch Velocity Sensitivity)

Bestimmt, wie die Tonhöhe des ausgewählten Drum Keys auf die Velocity reagiert. Positive Einstellungen bewirken einen Anstieg der Tonhöhe bei härterem Anschlag. Eine Einstellung von 0 bewirkt keine Änderung der Tonhöhe. Bei negativen Werten führen niedrigere Velocity-Werte zu einer höheren Tonhöhe.

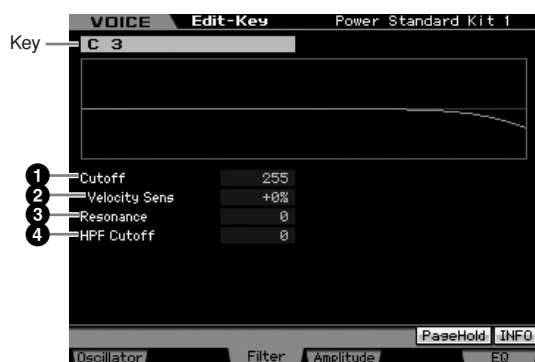
**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### 16 [SF5] PageHold

Normalerweise wechselt durch Anschlagen einer Taste im Drum-Voice-Edit-Modus der bearbeitete Key (die Taste bzw. das Instrument) automatisch. Wenn die Taste [SF5] PageHold eingeschaltet ist, bleibt das bearbeitete Instrument auch dann ausgewählt, wenn Sie eine andere Taste anschlagen. Dadurch können Sie einen bestimmten Key bearbeiten, während Sie die Lautstärken zwischen dem bearbeiteten Key und den anderen Keys einstellen können.

## Einstellen der Klanghelligkeit mit dem Filter – [F3] Filter

Jeder Drum Key hat ein eigenes Tiefpassfilter und ein Hochpassfilter. Sie können die Klangeigenschaften jedes Schlaginstruments durch Einstellen von Cutoff Frequency und Resonance beeinflussen.



#### 1 Cutoff\*

Reguliert die Klanghelligkeit durch Anheben oder Absenken der Filter-Cutoff-Frequenz. Durch Anheben der Cutoff-Frequenz wird der Klang heller und durch Absenken der Cutoff-Frequenz wird er weicher bzw. dumpfer.

**Einstellungen:** 0 – 255

### 2 Cutoff Velocity Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)\*

Bestimmt, wie die Cutoff-Frequenz auf die Anschlagsstärke bzw. Velocity reagiert. Positive Einstellungen bewirken einen Anstieg der Cutoff-Frequenz bei härterem Anschlag. In der Einstellung 0 ändert sich die Cutoff-Frequenz nicht und ist unabhängig von der Velocity. Negative Einstellungen bewirken einen Anstieg der Cutoff-Frequenz, um so geringer die Anschlagsstärke ist.

**Einstellungen:** -200% – +0% – +200%

### 3 Resonance\*

Bewirkt einen erhöhten Pegel im Bereich der Cutoff-Frequenz und erzeugt einen speziellen Klangcharakter. Höhere Werte erzeugen einen ausgeprägteren Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 4 HPF Cutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency)\*

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.

**Einstellungen:** 0 – 255

## Amplitude-Einstellungen – [F4] Amplitude

In den folgenden Displays können Sie verschiedene Parameter für den ausgewählten Drum Key einstellen, z. B. Volume, Pan und Amplitudenhüllkurve (AEG).



#### 1 Level\*

Bestimmt den Ausgangspegel der Drum Voice.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 2 Velocity Sens (Velocity Sensitivity)\*

Bestimmt, wie die Lautstärke des ausgewählten Drum Keys auf Velocity reagiert. Positive Einstellungen bewirken einen Anstieg der Lautstärke bei härterem Anschlag. Eine Einstellung von 0 bewirkt keine Änderung der Lautstärke. Negative Einstellungen bewirken einen Anstieg der Lautstärke, um so geringer die Anschlagsstärke ist.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

#### 3 Pan\*

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition des Klanges.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)



#### 4 Alternate Pan

Hier können Sie den Betrag einstellen, um den der Klang abwechselnd nach rechts und links wandert, wenn Sie eine Note anschlagen, wobei die oben angegebene Pan-Position als Mittelwert dient. Höhere Werte verstärken die Panoramaänderung.

**Einstellungen:** L64 – C – R63

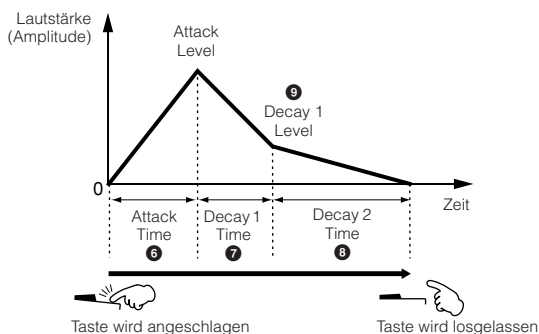
#### 5 Random Pan

Bestimmt den Betrag, um den der Sound des ausgewählten Drum Keys für jede gespielte Note zufällig (englisch: random) nach rechts und links verschoben wird. Die Pan-Einstellung (siehe oben) dient als mittlere Pan-Position.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### Amplitude EG

Mit Hilfe des AEG können Sie die Entwicklung der Lautstärke vom Beginn des Klanges bis zum Ausklingen steuern.



#### Time\*

Mit den Time-Parametern können Sie die Übergangszeiten zwischen zwei aufeinander folgenden Pegeln (Level; s. u.) einstellen. Höhere Time-Werte führt zu längeren Übergangszeiten bis zum jeweils nächsten Pegel (Level).

**Einstellungen:** 0 – 127 (0 – 126, hold bei Decay 2 Time)

#### 6 Attack Time (Einschwingzeit)

Bestimmt, wie lange es dauert, bis der Klang seine maximale Lautstärke erreicht, nachdem eine Taste angeschlagen wurde.

#### 7 Decay 1 Time (Abklingzeit 1)

Bestimmt, wie lange es dauert, bis der Klang vom Attack-Pegel zum Decay-1-Pegel abfällt, nachdem eine Taste angeschlagen wurde.

#### 8 Decay 2 Time (Abklingzeit 2)

Legt fest, wie schnell der Klang vom Decay-1-Pegel auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde.

#### Level\* (Pegel)

Mit den Level-Parametern können Sie die verschiedenen AEG-Pegel einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 9 Decay 1 Level (Abklingpegel 1)

Bestimmt den Pegel, den die Lautstärkehüllkurve vom Attack Level nach der Decay-1-Zeit erreicht.

## Equalizer-Einstellungen – [F6] EQ

In diesem Display können Sie die EQ-Parameter jedes Drum Keys einstellen.

Entspricht dem gleichnamigen Parameter im Common-Edit-Modus für Normal Voices. Siehe Seite 126.



# Voice Job – Praktische Funktionen

Im Voice-Job-Modus finden Sie einige wichtige Werkzeuge für die Organisation und Initialisierung von Daten, die bei der Erstellung und Archivierung von Voices wichtig sind.

## Voice-Jobs – Bedienung der Grundfunktionen

- 1 Drücken Sie im Voice-Modus die Taste [JOB], um den Voice-Job-Modus aufzurufen.**
- 2 Drücken Sie eine der Tasten [F1] bis [F4], um das gewünschte Job-Display aufzurufen.**
- 3 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und stellen Sie den Wert ein.**  
Stellen Sie die Parameter für die Ausführung des Jobs ein.
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)**  
Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].
- 5 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Job auszuführen.**  
Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ (abgeschlossen), und das vorherige Display wird wieder angezeigt.
- 6 Kehren Sie mit der Taste [VOICE] in den Voice-Play-Modus zurück.**

### ⚠ VORSICHT

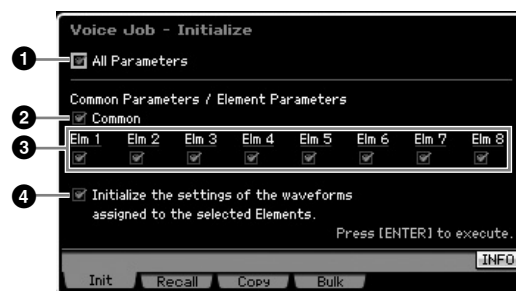
Auch nach Ausführung eines Jobs führt die Auswahl einer anderen Voice oder das Ausschalten des Geräts, ohne vorher gespeichert zu haben, zu einem Verlust der Voice-Daten. Denken Sie daran, die Voice-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten.

## Initialisieren einer Voice – [F1] Init (Initialize)

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie alle Parameter einer Voice auf deren Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können darüber hinaus einzelne Parameter initialisieren, z. B. die Common-Einstellungen oder Einstellungen für einzelne Elemente oder Drum Keys etc. Diese Funktion ist sehr hilfreich, wenn Sie eine völlig neue Voice anlegen möchten.

Die für die Initialisierung zur Verfügung stehenden Parameter hängen von dem aktuell ausgewählten Voice-Typ ab (Normal/Drum).

### Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist:



#### 1 All Parameters

Wenn Sie diese Option mit einer Markierung versehen, werden alle Parameter der ausgewählten Voice initialisiert.

#### 2 Common Parameters

Wenn Sie diese Option mit einer Markierung versehen, werden alle Common-Edit-Parameter der ausgewählten Voice initialisiert.

#### 3 Elementparameter 1–8

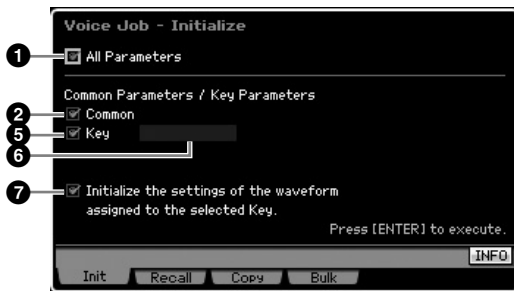
Wenn Sie diese Option mit einer Markierung versehen, werden alle Element-Edit-Parameter der ausgewählten Voice initialisiert.

#### 4 Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements.

Wenn Sie diese Option mit einer Markierung versehen, werden alle Waveform-Einstellungen des ausgewählten Elements initialisiert.



## Wenn eine Drum-Voice ausgewählt ist:



### 5 Key-Parameter

Wenn Sie diese Option mit einer Markierung versehen, werden alle Key-Edit-Parameter der ausgewählten Taste (Key) initialisiert.

### 6 Drum Key

Wählt die Schlagzeugtaste (Drum Key) aus, die initialisiert werden soll.

**Einstellungen:** C0 – C6

### 7 Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key.

Wenn Sie diese Option mit einer Markierung versehen, werden alle Waveform-Einstellungen des ausgewählten Drum Key initialisiert.

## Edit Recall – [F2] Recall

Wenn Sie nach der Bearbeitung einer Voice eine andere Voice anwählen, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern, gehen diese verloren. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Voice mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

## Kopieren eines anderen Voice-Elements auf das aktuelle Element – [F3] Copy

In diesem Fenster können Sie Parameterwerte aus den Common- und Element/Drum Key-Einstellungen aus einer beliebigen Voice in die Voice kopieren, die Sie im Augenblick bearbeiten. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine neue Voice anlegen und einige Parametereinstellungen von einer anderen Voice verwenden möchten. Wenn Current Voice (2) eingeschaltet ist, können Sie die Parametereinstellungen eines Elements auf ein anderes Element derselben Voice kopieren.



### 1 Voice als Quelle

Bestimmt die Bank und Nummer der zu kopierenden Voice. Die verfügbaren Parameter hängen vom aktuell ausgewählten Voice-Typ ab (Normal/Drum). Dieser Parameter lässt sich nicht einstellen, wenn Current Voice (2) eingeschaltet ist.

### 2 Current Voice

Wenn dies eingeschaltet ist, wird die momentan ausgewählte Voice (die Sie gerade bearbeiten) als Quelle ausgewählt. Entsprechend können Sie die Parameter-Einstellungen von einem Element auf ein anderes Element derselben Voice kopieren.

### 3 Datentyp der Quell-Voice

Bestimmt den Quelldatentyp einschließlich der Element-Nummer oder des Drum Key. Die verfügbaren Parameter hängen vom aktuell ausgewählten Voice-Typ ab (Normal/Drum).

**Einstellungen:** common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

### 4 Datentyp der Ziel-Voice

Bestimmt den Zieldatentyp einschließlich der Element-Nummer oder des Drum Key. Die verfügbaren Parameter hängen vom aktuell ausgewählten Voice-Typ ab (Normal/Drum).

Wenn der Datentyp der Quell-Voice (oben) auf „common“ gestellt ist, ist dieser Parameter ebenfalls auf „common“ festgelegt.

**Einstellungen:** common, element 1 – 8 (Normal Voice), key C9 – C6 (Drum Voice)

## Senden der Voice-Daten via MIDI (Bulk Dump) – [F4] Bulk (Bulk Dump)

Mit dieser Funktion können Sie für die Datenarchivierung die bearbeiteten Parametereinstellungen der aktuell ausgewählten Voice an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden. Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Bulk-Dump-Vorgang auszuführen.

**HINWEIS** Um Blockdaten übertragen zu können, müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer einstellen. Näheres siehe Seite 268.

**HINWEIS** Die Bulk-Dump-Daten enthalten nur die MIDI-Meldungen und nicht die Waveforms.



# Spiele im Performance-Modus

Im Performance-Modus wählen Sie die gewünschte Performance aus und spielen und bearbeiten diese. Performances können aus bis zu vier Parts (Voices) aufgebaut werden, die aus den Parts 1 bis 4 der internen Klangerzeugung ausgewählt werden können. Der Performance-Play-Modus ist der „Haupteingang“ des Performance-Modus, und hier wählen Sie Performances aus und spielen sie ab. Einige der Performance-Einstellungen können auch in diesem Modus bearbeitet werden. Drücken Sie die Taste [PERFORM], um in den Performance-Modus zu wechseln und das entsprechende Display aufzurufen.

## Auswählen einer Performance

Der MOTIF XS enthält in den User-Banken 1–3 jeweils 128 Performances.

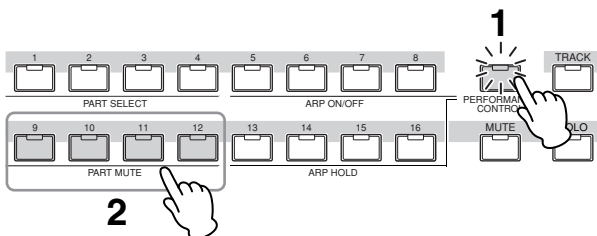
Eine Performance wird im Grunde genauso ausgewählt wie eine Voice (siehe Seite 88). Sie können die Funktionen „Category Search“ (Seite 24) und „Favorite Category“ (Seite 88) im Performance-Play-Modus genauso einsetzen wie im Voice-Play-Modus. Beachten Sie, dass die Category-Funktion im Performance-Modus nicht die Verwendung der Bank-/Gruppen-/Nummerntasten zulässt.

## Ein-/Ausschalten von Parts

Im Performance-Play-Modus können Sie die vier Parts der aktuellen Performance nach Belieben ein- und ausschalten. Drücken Sie hierzu die [PERFORM]-Taste, um in den Performance-Play-Modus zu wechseln.

### Ein- und Ausschalten bestimmter Parts (Mute-Funktion)

Mit Hilfe der Mute-Funktion können Sie einzelne Parts ein- und ausschalten.



#### 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE CONTROL].

Das PERFORMANCE-CONTROL-Lämpchen leuchtet und zeigt damit an, dass die einzelnen Parts ein- oder ausgeschaltet werden können.

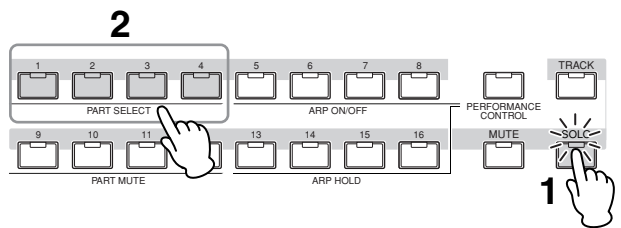
#### 2 Drücken Sie eine der Nummerntasten [9] – [12].

Das Lämpchen der gedrückten Taste wird ausgeschaltet und der entsprechende Part stummgeschaltet. Drücken Sie dieselbe Taste erneut, um das Lämpchen einzuschalten und die Stummschaltung für den betreffenden Part aufzuheben. Durch Drücken ihrer Tasten können Sie mehrere Parts ein- oder ausschalten.

**HINWEIS** Auch mit den Tasten [MUTE] und [PART SELECT] können Sie Parts stummschalten. Drücken Sie die [MUTE]-Taste, so dass das Lämpchen aufleuchtet. Drücken Sie anschließend die entsprechende Nummerntaste [1] – [4], um die Stummschaltung des gewünschten Parts zu aktivieren oder aufzuheben.

## Einen bestimmten Part auf Solo schalten

Die Solo-Funktion ist das Gegenteil der Mute-Funktion und ermöglicht Ihnen, sofort einen bestimmten Part auf Solo zu schalten und alle anderen stummzuschalten.



#### 1 Drücken Sie die [SOLO]-Taste.

Das SOLO-Lämpchen leuchtet und zeigt damit an, dass die Solo-Funktion eingeschaltet ist.

#### 2 Drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [4].

Das Lämpchen der gedrückten Taste blinkt und nur der entsprechende Part erklingt. Drücken Sie eine andere Nummerntaste, um den Solo-Part zu wechseln.

## Verwenden der Arpeggio-Funktion

Mit der Arpeggio-Funktion lösen Sie durch einfaches Spielen von Klaviertasten Rhythmus-Patterns, Riffs und Phrasen mit der aktuellen Voice aus. Im Performance-Modus ist jeder der vier Arpeggio-Typen einem von vier Parts zugewiesen. Das bedeutet, dass vier Arpeggio-Typen gleichzeitig abgespielt werden können. Wählen Sie unterschiedliche Performances, und probieren Sie die verschiedenen Arpeggio-Typen aus.

**HINWEIS** Weitere Informationen über das Arpeggio finden Sie auf Seite 62.

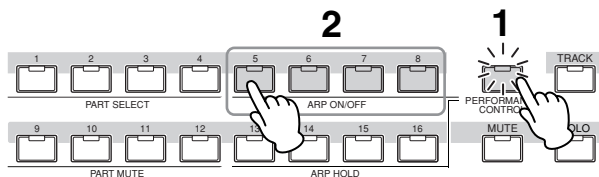
### Verwenden der Arpeggio-Funktion im Performance-Modus

Da den voreingestellten Performances bereits eigene Arpeggio-Typen zugewiesen sind, können Sie das Arpeggio spielen, indem Sie die gewünschte Performance auswählen, die [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste einschalten und dann eine beliebige Note spielen. Die Bedienschritte für Arpeggio-Funktion sind im Grunde dieselben wie im Voice-Modus.



## Die Arpeggio-Wiedergabe für jeden Part ein- und ausschalten

Mit den folgenden Bedienschritten können Sie die Arpeggio-Wiedergabe für jeden Part der Performance ein- und ausschalten.



### 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE CONTROL].

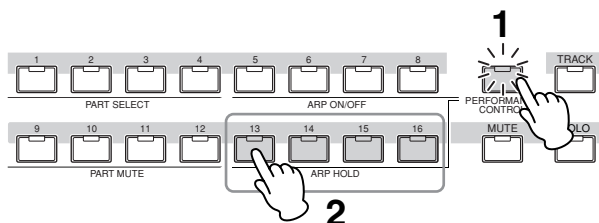
Das [PERFORMANCE CONTROL]-Lämpchen leuchtet und zeigt damit an, dass die Arpeggio-Wiedergabe für die einzelnen Parts ein- oder ausgeschaltet werden kann.

### 2 Durch Drücken einer der Tasten [5] – [8] wird die Arpeggio-Wiedergabe für den betreffenden Part ein- oder ausgeschaltet.

Wenn eines der Lämpchen [5] – [8] ausgeschaltet ist, ist die Arpeggio-Wiedergabe des entsprechenden Parts stummgeschaltet.

## Den Parameter Arpeggio Hold für jeden Part ein- und ausschalten

Mit den folgenden Bedienschritten können Sie den Parameter Arpeggio Hold (Seite 154) für jeden Part der Performance ein- und ausschalten. Wenn der Parameter Arpeggio Hold auf „on“ gestellt ist, wird die Arpeggio-Wiedergabe auch nach Loslassen der Klaviertaste fortgesetzt.



### 1 Drücken Sie die Taste [PERFORMANCE CONTROL].

Das [PERFORMANCE CONTROL]-Lämpchen leuchtet und zeigt damit an, dass Arpeggio Hold für die einzelnen Parts ein- oder ausgeschaltet werden kann.

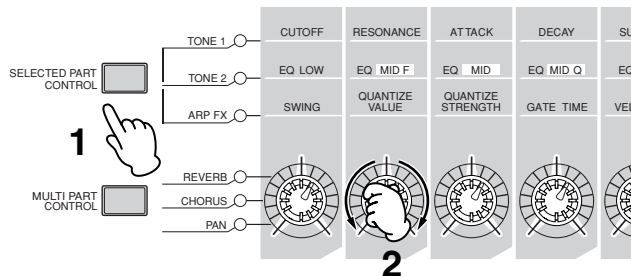
### 2 Durch Drücken einer der Tasten [13] – [16] wird der Parameter Arpeggio Hold für den betreffenden Part ein- oder ausgeschaltet.

Wenn eines der Lämpchen [13] – [16] eingeschaltet ist, ist der Parameter Arpeggio Hold des entsprechenden Parts eingeschaltet.

**HINWEIS** Wenn der Arpeggio-Hold-Parameter im Arpeggio-Main-Display (Seite 154) auf „sync-off“ gestellt wird, wechselt durch Betätigung der Tasten [13] – [16] die Arpeggio-Hold-Einstellung zwischen „on“ und „sync-off“.

## Verwenden der Drehregler

Eine der leistungsfähigen Spielfunktionen des MOTIF XS ist die große Anzahl von Echtzeitreglern, besonders die Dreh- und Schieberegler. Mit diesen können Sie viele Parameter der aktuellen Performance einstellen, z. B. den Effektanteil, Attack-/Release-Zeiten, Klangfarbe und andere. Mit diesen Echtzeitreglern können Sie den Sound während des Spiels verändern, oder die Performance schnell bearbeiten und verändern. Jedem Drehregler lässt sich eine von sechs Funktionen zuweisen, die nacheinander mit der [SELECTED PART CONTROL]-Taste und der [MULTI PART CONTROL]-Taste ausgewählt werden.



### 1 Wählen Sie die Funktionseinstellung aus, die den Drehreglern zugewiesen werden soll.

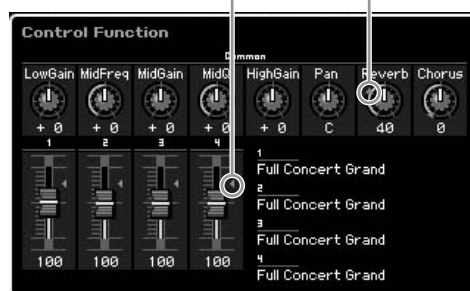
Drücken Sie mehrmals die Taste [SELECTED PART FUNCTION] oder die Taste [MULTI PART CONTROL], um auszuwählen, welche Funktionseinstellung den Drehreglern zugewiesen werden soll. Mit jedem Drücken einer der beiden Tasten leuchtet in absteigender Reihenfolge ein Lämpchen: TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (bei Drücken von [SELECTED PART CONTROL]) oder REVERB → CHORUS → PAN (bei Drücken von [MULTI PART CONTROL]). Die den Drehreglern zugewiesenen Funktionen ändern sich entsprechend dem Lämpchenstatus.

**HINWEIS** Um zu überprüfen, welche Funktionen den Drehreglern momentan zugewiesen sind, rufen Sie mit der Taste [SELECTED PART CONTROL] oder der Taste [MULTI PART CONTROL] das Control-Function-Fenster auf.

**HINWEIS** Durch Festhalten der [SELECTED PART CONTROL]-Tasten für einige Sekunden wechselt das momentan leuchtende Lämpchen zu TONE 1. Entsprechend wechselt durch Festhalten der [MULTI PART CONTROL]-Tasten für einige Sekunden das momentan leuchtende Lämpchen zu REVERB1.

**HINWEIS** Ein roter Punkt in der virtuellen Darstellung der Dreh- oder Schieberegler zeigt dessen momentan eingestellten Wert an. Das Drehen des Dreh- oder Schiebereglers hat so lange keine Auswirkung, bis dieser Punkt erreicht ist. Sobald Sie diesen Punkt mit dem Dreh- oder Schieberegler verschieben, verschwindet der Punkt, und die Bewegung des Dreh- oder Schiebereglers beeinflusst den Klang.

Roter Punkt (zeigt den aktuellen Wert an)





## 2 Ändern der Klangfarbe.

Durch Verstellen dieser Drehregler (englisch: Knobs) können Sie verschiedene Soundaspekte der Voice in Echtzeit ändern, also während Ihres Spiels.

Wenn eines der Lämpchen TONE 1, TONE 2 und ARP FX leuchtet, werden mit den Drehreglern die am Bedienfeld aufgedruckten Funktionen gesteuert (dieselben wie im Voice-Modus). Einzelheiten siehe Seite 90.

Wenn eines der Lämpchen REVERB, CHORUS und PAN leuchtet, sind den vier Drehreglern ganz links die folgenden Funktionen zugewiesen.

Leuchtendes Lämpchen	Funktionen der vier linken Drehregler
REVERB	Stellt die Intensität des Reverb-Effekts für Part 1–4 ein
CHORUS	Stellt die Intensität des Chorus-Effekts für Part 1–4 ein
PAN	Stellt die Panoramaposition für Part 1–4 ein

**HINWEIS** Wenn beim Betätigen der Drehregler die Anzeige [E] (Edit) oben rechts im Display erscheint, kann die aktuelle Performance gespeichert werden (Seite 142).

### Den zu steuernden Part wechseln

Den durch die Betätigung eines Drehreglers zu steuernden Part können Sie mit den folgenden Bedienschritten wechseln.

**1 Schalten Sie, um das Control-Function-Fenster aufzurufen, das [PERFORMANCE CONTROL]-Lämpchen ein, indem Sie die [SELECTED PART CONTROL]-Taste drücken.**

**2 Wählen Sie den gewünschten Part aus, indem Sie die Tasten [1] – [4] und die [COMMON EDIT]-Taste drücken.**

Durch Drücken der [COMMON EDIT]-Taste werden allen vier Parts die Drehregler-Bedienvorgänge zugewiesen. Durch Drücken einer der Tasten [1] – [4] werden die Drehregler-Bedienvorgänge nur dem ausgewählten Part zugewiesen. Beachten Sie, dass die Drehregler mit der Bezeichnung „ASSIGN 1“ und „ASSIGN 2“ von „TONE 1“ stets den Klang sämtlicher Parts beeinflussen.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass das Control-Function-Fenster auch dann nicht aufgerufen werden kann, wenn Sie die [SELECTED PART CONTROL]-Taste im Performance-Play-Display drücken. Wenn Sie im Performance-Play-Display einen Part umschalten möchten, drücken Sie die [PERFORMANCE CONTROL]-Taste (das Lämpchen leuchtet) und danach eine der Tasten [1] – [4] und [COMMON EDIT].

## Verwenden der Schieberegler

Die vier Schieberegler ganz links stellen die Lautstärke jedes der vier Parts ein. Die Controller-Schieberegler 1–4 entsprechen jeweils dem Part mit der gleichen Nummer. Der Status der Schieberegler wird im Display angezeigt.

## Das Performance-Play-Display

Das Performance-Play-Display können Sie mit der [PERFORM]-Taste aufrufen.



### 1 Performance-Bank

### 2 Performance-Nummer (Gruppe/Nummer)

Hier werden Bank und Nummer der ausgewählten Performance angezeigt. Eine Bank ist ein Speicherort, der die Daten von 128 unterschiedlichen Performances enthält. Es stehen drei Banken (User 1–3) zur Verfügung. Jede Performance innerhalb einer Bank ist einer Performance-Nummer von 001 bis 128 zugewiesen. Die Performance-Nummern 001 bis 128 werden in das (in Klammern gezeigte) Format der Banken A bis H und Nummern 1 bis 16 (für jede Bank) konvertiert. Dieses Format entspricht den Gruppentasten [A] – [H] und den Nummertasten [1] – [16]. Die Performance-Nummern und die entsprechenden Gruppen/Nummern sind nachstehend aufgelistet.

Gruppe/Nummer	Performance-Nummer
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

### 3 Category (Hauptkategorie <Unterkategorie>)

Zeigt die Kategorie der ausgewählten Performance an. Eine Kategorie, bestehend aus Haupt- und Unterkategorie, ist ein Schlüsselbegriff, der den Instrumententyp oder den Klang beschreibt. Eine Performance kann in einer Hauptkategorie und deren Unterkategorie gespeichert werden. Die Kategorieeinstellungen werden im General-Display (Seite 143) des Performance-Common-Edit-Modus vorgenommen.

### 4 Performance-Name

Zeigt den Namen der aktuellen Performance an.

### 5 Transmit Ch (MIDI-Sendekanal)

Zeigt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) der Tastatur an. Näheres zur Einstellung des Wertes finden Sie auf Seite 91.



**6 Octave**

Zeigt die Oktavlage der Tastatur an, die mit den OCTAVE-Tasten eingestellt wurde. Dieser Parameter bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Voice verglichen mit der normalen Oktavlage verschoben ist.

**7 Reglerfunktionen**

Zeigt den Status der Dreh- und Schieberegler auf dem Bedienfeld an. Dies hat dieselbe Funktion wie das Control-Function-Fenster (Seite 136).

**8 Voice-Name**

Zeigt die Namen der Parts 1–4 zugewiesenen Voices an.

**9 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)**

Die Arpeggio-Typen sind den Tasten mit dem Achtelnoten-Symbol auf dem Reiter im Display zugeordnet. Diese können Sie aufrufen, indem Sie diese Tasten zu beliebiger Zeit während Ihres Tastaturspiels drücken. Die Zuweisung der Arpeggio-Typen zu den Tasten erfolgt im Arpeggio-Display (Seite 139).

**10 [SF6] INFO (Information)**

Mit dieser Taste rufen Sie das Informationsfenster der aktuellen Performance auf.

**11 [F1] Play**

Mit dieser Taste kehren Sie vom aktuellen Display zum Performance-Play-Display zurück.

**12 [F2] Voice**

Durch Drücken dieser Taste rufen Sie das Display auf (Seite 138), in dem Sie eine Voice für jeden Part auswählen und den Notenbereich angeben können, in dem sie gespielt werden kann.

**13 [F3] EG (Envelope Generator)**

Mit dieser Taste rufen Sie das Display auf (Seite 139), das die EG-Grundeinstellungen enthält.

**14 [F4] Arpeggio**

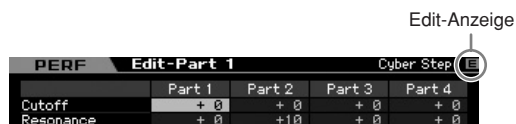
Mit dieser Taste rufen Sie das Display auf (Seite 139), in dem Sie die Parameter für das Arpeggio einstellen können.

**15 [F6] Effect**

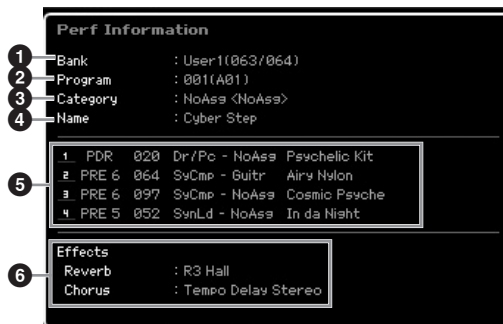
Mit dieser Taste rufen Sie das Effect-Setup-Display (Seite 149) des Performance-Common-Edit-Modus auf.

**Die Anzeige [E]**

Wenn Sie im Performance-Play- oder Voice-Edit-Modus einen Parameterwert ändern, erscheint in der oberen rechten Ecke des LCD-Displays die Anzeige [E] (Edit-Anzeige). Diese bestätigt, dass die Performance zwar geändert, die geänderte Version jedoch noch nicht gespeichert wurde. Zum Speichern des aktuellen Zustands folgen Sie den Anweisungen auf Seite 142.

**Performance-Informationen – [SF6] INFO (Information)**

In diesem Display erhalten Sie Informationen über die aktuelle Performance. Die Einstellungen können hier nicht geändert werden.

**1 Bank**

Hier wird die Bank des ausgewählten Performance-Programms angezeigt. Die Werte in Klammern zeigen die Bank-Select-Werte MSB und LSB an, die zur Auswahl der aktuellen Voice über MIDI dienen.

**2 Program (Performance-Nummer)**

Jeder Performance innerhalb einer Bank wird eine Nummer zwischen 001 und 128 zugeordnet. Die Werte in Klammern zeigen Gruppe und Nummer an.

**3 Category**

Zeigt die Kategorie der ausgewählten Performance an.

**4 Name**

Zeigt den Namen der aktuellen Performance an.

**5 Part 1 – 4**

Zeigt Bank, Nummer, Hauptkategorie 1/2 und Name der Voices an, die den einzelnen Parts zugewiesen sind.

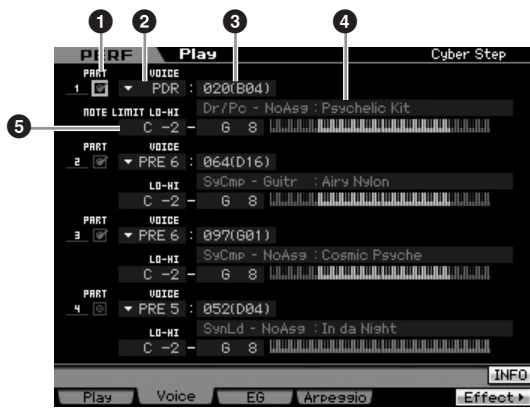
**6 Effects**

Zeigt die Reverb- und Chorus-Einstellungen der ausgewählten Performance an.

**Parameter für die Voices, die den einzelnen Parts zugewiesen sind – [F2] Voice**

In diesem Display können Sie die Voice und ihren Notenbereich für jeden Part festlegen. Die hier vorgenommene Einstellung wird automatisch auf die gleichen Parameter im Voice-Display (Seite 151) angewendet.





### 1 PART (Part Switch)

Dieser Parameter bestimmt, ob der Part verwendet wird (on) oder nicht (off).

### 2 Voice-Bank

### 3 Voice-Nummer

### 4 Voice-Name

Legt die Voice-Bank und die Nummer für jeden Part fest. Die beiden Kategorienamen der ausgewählten Voice werden in der Voice-Namensspalte angezeigt.

### 5 NOTE LIMIT LO-HI

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für den Part. Sie können für die Voice auch einen höheren und einen niedrigeren Notenbereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle die höchste Note eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Note Limits auf „C5 – C4“ können Sie die Voice in zwei separaten Bereichen spielen: von C –2 bis C4 und von C5 bis G8. Für Noten zwischen C4 und C5 wird die ausgewählte Voice nicht gespielt.

**Einstellungen:** C –2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Einzelheiten siehe Seite 82.

## Ändern der Klangeigenschaften – [F3] EG (Envelope Generator)

In diesem Display können Sie den EG (Hüllkurvengenerator) und Filter einstellen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden automatisch auf die gleichen Parameter im EG-Display (Seite 157) angewendet.



### 1 AEG (Amplitude EG)

Bestimmt den Lautstärkeübergang von dem Moment, an dem eine Taste angeschlagen wird, bis zu dem Moment, an dem sie losgelassen wird. Der AEG besteht aus vier Parametern: Attack Time/Decay Time/Sustain Level/Release Time (Anstiegszeit, Abklingzeit, Haltepegel, Ausklingzeit). Einzelheiten siehe Seite 94.

**Einstellungen:** –64 – +0 – +63

### 2 FEG (Filter EG)

Bestimmt den Übergang der Klangbrillanz von dem Moment, an dem eine Taste angeschlagen wird, bis zu dem Moment, an dem sie losgelassen wird. Der FEG besteht aus vier Parametern: Attack Time/Decay Time/Release Time/Depth (Anstiegszeit, Abklingzeit, Ausklingzeit, Stärke) Einzelheiten siehe Seite 94.

**Einstellungen:** –64 – +0 – +63

### 3 Filter

Durch Absenken oder Anheben der Obertöne können Sie einen hellen oder dunkleren Klangcharakter erzielen. Es gibt zwei Parameter: Cutoff (Grenzfrequenz) und Reso (Resonanz) Einzelheiten siehe Seite 94.

**Einstellungen:** –64 – +0 – +63

## Arpeggio-Einstellungen – [F4] Arpeggio

Dies Display bestimmt die Grundeinstellungen des Arpeggios. Es gibt zwei Arten von Parametern: Common- (gemeinsame) Parameter (Common Switch, Tempo und Sync Quantize Value, oben im Display angezeigt) und Part-Parameter (sonstige). Was die Part-Parameter betrifft, so können den vier Parts jeweils fünf unterschiedliche Arpeggio-Typen zugewiesen werden. Ausgewählt werden sie mit den Tasten [SF1] – [SF5]. Verwenden Sie die entsprechende Taste [SF1] – [SF5], um die gewünschte Arpeggio/Part-Kombination aufzurufen. Die Arpeggio-Einstellungen in diesem Display werden automatisch den entsprechenden Tasten [SF1] – [SF5] zugewiesen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden auf die gleichen Parameter im General-Other-Display (Seite 145) des Common Edit, im Arpeggio-Main-Display (Seite 154) und im Arpeggio-Other-Display (Seite 156) des Part Edit angewendet.



### 1 Common Switch

Bestimmt als Schalter, ob das Arpeggio aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Beim Aufruf einer Performance, bei der dieser Parameter eingeschaltet ist, wird die [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste auf dem Bedienfeld automatisch eingeschaltet.

**Einstellungen:** on, off



## 2 Tempo

Bestimmt das Tempo des Arpeggios. Einzelheiten siehe Arpeggio-Main-Display (Seite 154) des Part Edit.

## 3 Sync Quantize Value

Bestimmt den tatsächlichen Zeitpunkt an dem die nächste Arpeggio-Wiedergabe startet, wenn Sie sie während der Arpeggio-Wiedergabe eines bestimmten Parts auslösen. In der Einstellung „off“ startet das nächste Arpeggio, so bald Sie es auslösen. Beachten Sie, dass die Zahl rechts neben jedem Wert die Auflösung in Clock-Impulsen anzeigt.

**Einstellungen:** off, 60 (32tel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriola), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriola), 480 (Viertelnote)

## 4 SW (Switch)

Legt fest, ob die Arpeggio-Wiedergabe für die einzelnen Parts ein- oder ausgeschaltet ist.

**HINWEIS** Wenn die [PERFORMANCE CONTROL]-Taste gedrückt wird, so dass ihr Lämpchen leuchtet, kann die Arpeggio-Wiedergabe von Part 1–4 mit den Nummertasten [5] – [8] ein- und ausgeschaltet werden.

## 5 HOLD

Dies ist identisch mit den Parametern im Arpeggio-Main-Display (Seite 154) des Part Edit.

## 6 Voice-Bank/Voice-Nummer/Voice-Name (nur Anzeige)

Zeigt Bank, Nummer, und Name der Voices an, die den einzelnen Parts zugewiesen sind. Sie können sie im [F2]-Voice-Display einstellen. Wenn im Arpeggio-Main-Display des Performance-Part-Edit-Modus ARP (7) für die Voice auf „on“ gestellt ist, wird automatisch die Voice ausgewählt, die zum momentan ausgewählten Arpeggio-Typ passt.

## 7 BANK

## 8 CATEGORY

## 9 SUB CATEGORY

## 10 TYPE

Diese sind identisch mit den Parametern im Arpeggio-Main-Display (Seite 154) des Part Edit.

# Aufnahme Ihres Tastaturspiels im Performance-Modus

[PERFORM] → [●] (Record)

Im Performance-Modus können Sie Ihr eigenes Spiel auf der Tastatur in einem Song oder Pattern aufnehmen. Reglerbewegungen (mit Ausnahme einiger auf Seite 61 beschriebener Parameter), Controller-Änderungen sowie die Arpeggio-Wiedergabe werden im Performance-Modus zusammen mit Ihrem Tastaturspiel auf der angegebenen Spur als MIDI-Events aufgenommen.

## ⚠ VORSICHT

Durch die Performance-Aufzeichnung werden alle Spuren des Ziel-Songs oder der Pattern-Section überschrieben. Bitte überprüfen Sie vor der Aufnahme, ob der Ziel-Song bzw. die Pattern-Section Daten enthält. Ob die einzelnen Spuren Daten enthalten, können Sie in der Spurstatuszeile im Display sehen. Wählen Sie als Ziel einen Song oder eine Pattern-Section aus, der/die keine Daten enthält, oder sichern Sie sämtliche Song-/Pattern-Daten auf dem externen USB-Speichergerät, bevor Sie die Aufnahme durchführen.

## Performance-Aufnahme – Bedienschritte

Siehe Seite 31 im Start Guide.



## 1 Sequencer Mode

Bestimmt, an welchem Aufnahmeziel (Song oder Pattern) Ihr Performance-Spiel aufgezeichnet wird.

**Einstellungen:** pattern, song

## 2 Pattern-Nummer (Song-Nummer)

Legt die Pattern- oder Song-Nummer als Aufnahmeziel fest. Der Name des ausgewählten Patterns bzw. Songs wird rechts neben der Nummer angezeigt.

## 3 Section

Legt die Section als Aufnahmeziel fest, wenn Sequencer Mode auf „pattern“ gestellt ist. Beachten Sie, dass die in der ausgewählten Ziel-Section aufgezeichneten Daten überschrieben und gelöscht werden, sobald die Aufnahme startet.

## 4 Section Length

Legt die Länge der Section fest, wenn Sequencer Mode auf „pattern“ gestellt ist.

**Einstellungen:** 001 – 256

## 5 Time Signature (Taktmaß)

Legt das Taktmaß fest.

**Einstellungen:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## 6 Tempo

Legt das Tempo für die Aufnahme fest. Während der Aufnahme wird das Arpeggio in dem hier eingestellten Tempo wiedergegeben.

**Einstellungen:** 5,0 – 300,0

**HINWEIS** Wenn MIDI Sync (Seite 268) auf „MIDI“ oder „auto“ gestellt ist, wird hier „MIDI“ bzw. „auto“ angezeigt, und das Tempo kann nicht eingestellt werden.

**HINWEIS** Wenn der Sequencer Mode (1) auf „Pattern“ gestellt ist, wird die hier festgelegte Tempo-Einstellung im Pattern aufgezeichnet. Auch wenn das Ziel-Pattern bereits aufgezeichnete Daten enthält, wird der Tempo-Wert durch den neu aufgenommenen Wert ersetzt. Wenn der Sequencer Mode (1) auf „Song“ gestellt ist, wird die hier festgelegte Tempo-Einstellung in der Tempo-Spur des Ziel-Songs aufgezeichnet, auch wenn die Tempo-Spur keine Daten enthält.



## 7 Key On Start Switch

In der Einstellung „on“ startet die Aufnahme, sobald Sie eine beliebige Note auf der Tastatur spielen.

Einstellungen:  on,  off

## 8 Copy Performance Parameters

Legt fest, ob die Parametereinstellungen der Performance in das Mixing des Ziel-Songs oder -Patterns kopiert werden oder nicht.

Einstellungen: on, off

## 9 Measure (nur Anzeige)

Zeigt die aktuelle Position der Aufnahme mittels Takt und Schlag an.

## 10 Track Status (nur Anzeige)

Zeigt an, ob die einzelnen Spuren des ausgewählten Song bzw. der Pattern-Section Sequenzdaten enthalten oder nicht.

## 11 [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

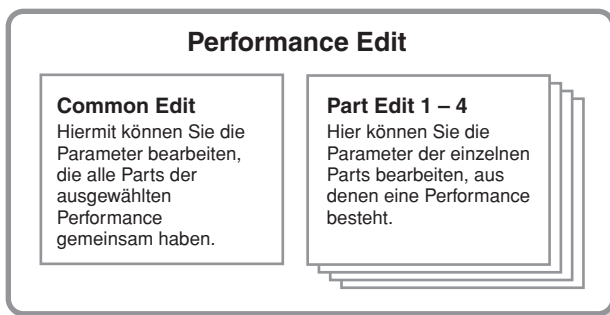
Die Arpeggio-Typen sind den Unterfunktionstasten mit dem Achtelnoten-Symbol auf dem Reiter im Display zugeordnet. Sie können Sie während der Aufnahme jederzeit durch Drücken dieser Tasten aufrufen. Der Arpeggio-Typ kann im Arpeggio-Display (Seite 139) eingestellt werden.

# Bearbeiten einer Performance

Im Performance-Edit-Modus können Sie durch Einstellen der entsprechenden Parameter Ihre eigenen, aus bis zu vier verschiedenen Parts (Voices) bestehenden Performances erstellen. Um in den Performance-Edit-Modus zu schalten, schalten Sie mit der Taste [PERFORM] in den Performance-Modus, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste.

## Common Edit und Part Edit

Jede Performance kann maximal vier Parts enthalten. Es gibt zwei Arten von Performance-Edit-Displays: Common-Edit-Displays zur Bearbeitung der Einstellungen, die allen vier Parts gemeinsam sind, und die Displays zur Bearbeitung einzelner Parts.

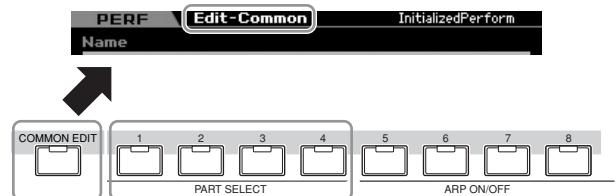


## Performance Edit – Bedienung

- 1 Drücken Sie die [PERFORM]-Taste, um den Performance-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie die zu bearbeitende Performance aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Performance-Edit-Modus zu schalten.
- 3 Rufen Sie das gewünschte Edit-Display auf, Common Edit oder Part Edit.

Zum Aufrufen des Common-Edit-Displays drücken Sie die [COMMON EDIT]-Taste. Zum Aufrufen des Part-Edit-Displays drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [4]. Im Part-Edit-Modus können Sie Sie mit den Nummerntasten [1] – [4] den gewünschten Part auswählen.

Zeigt an, dass dieses Display aus dem Common-Edit-Modus stammt.



Wählen Sie einen Part aus.

Zeigt an, dass dieses Display aus dem Part-Edit-Modus stammt.



## 4 Rufen Sie das gewünschte Display auf.

Um das gewünschte Display zu finden, beachten Sie die Einträge des Reiter-Menüs der Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5]. Jedes Reiter-Menü der Tasten [F1] – [F6] enthält Untermenüs, die den Tasten [SF1] – [SF5] unterhalb des Displays zugeordnet sind.



Die Reiter-Menüs der Tasten [F1] – [F6]

Die Reiter-Menüs der Tasten [SF1] – [SF5]

## 5 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter.



**6 Ändern Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wählerad.**

**7 Wiederholen Sie die Schritte 3–6 beliebig oft.**

**8 Geben Sie den gewünschten Namen für die bearbeitete Performance ein.**

Verwenden Sie hierzu das Name-Display (Seite 143) im Performance-Common-Edit-Modus.

**9 Speichern Sie die bearbeitete Performance.**

Drücken Sie die [STORE]-Taste zum Aufruf des Store-Displays (Seite 142), und speichern Sie dann die bearbeitete Performance.

### ! VORSICHT

Die bearbeitete Performance geht verloren, wenn Sie eine andere Performance auswählen oder das Gerät ausschalten. Denken Sie daran, die Performance-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie eine andere Performance auswählen oder das Gerät ausschalten.

**HINWEIS** Wenn gewünscht, speichern Sie die bearbeiteten und gespeicherten Performances auf einem USB-Speichergerät, das an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist, oder auf einem Computer, der mit dem Netzwerk des MOTIF XS verbunden ist. Bedenken Sie, dass die bearbeiteten Performance-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Daher ist es nicht notwendig, die Daten auf einem externen Gerät zu speichern; wir empfehlen nichtsdestotrotz, alle wichtigen Daten auf einem externen Gerät zu speichern bzw. zu archivieren. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 278.

## Praktische Funktionen für die Performance-Bearbeitung

### Ein-/Ausschalten bestimmter Parts (Mute-Funktion)

Entspricht der Bedienung im Performance-Play-Modus (Seite 135).

### Einen Part auf Solo schalten

Entspricht der Bedienung im Performance-Play-Modus (Seite 135).

### Die Anzeige [E]

Entspricht der Bedienung im Performance-Play-Modus. Siehe Seite 138.

## Compare-Funktion (Vergleichen)

Mit der Compare-Funktion können Sie zwischen der soeben bearbeiteten Performance und deren unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat.

**1 Drücken Sie im Performance-Edit-Modus die Taste [EDIT], um den Compare-Modus aufzurufen.**

Drücken Sie im Performance-Edit-Modus (die [EDIT]-Anzeige leuchtet) die [EDIT]-Taste, so dass die Anzeige blinkt. Die Anzeige [E] oben rechts im Bildschirm wird zu einem [C], und die Performance-Einstellungen vor der Bearbeitung werden kurzzeitig wiederhergestellt, um einen Vergleich zu ermöglichen. Wenn die Anzeige [E] im Performance-Play-Modus angezeigt wird, drücken Sie die [EDIT]-Taste zum Aufruf des Performance-Edit-Modus, und drücken Sie dann die [EDIT]-Taste nochmals, um den Compare-Modus aufzurufen.

Compare-Anzeige (vor der Bearbeitung)

PERF	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
Resonance	+ 0	+10	+ 0	+ 0
FEG Depth	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
AEG Release	- 9	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Decay	+20	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Sustain	-64	+ 0	+ 0	+ 0
FEG Release	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

**2 Drücken Sie erneut die [EDIT]-Taste, um zum Originalzustand zurückzukehren.**

Wenn die Anzeige [C] oben rechts im Display angezeigt wird, drücken Sie die [EDIT]-Taste (das Lämpchen leuchtet stetig, und die Anzeige [C] wechselt zurück zu [E]).

Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 beliebig oft, um den bearbeiteten und den ursprünglichen Klang miteinander zu vergleichen.

## Speichern der erstellten Performance

**1 Drücken Sie die Taste [STORE], um den Performance-Store-Modus aufzurufen.**



**2 Wählen Sie das Speicherziel für die Performance aus.**

Wählen Sie mit dem Wählerad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] eine Performance-Nummer als Speicherziel aus.

Sie können auch die Tasten [USER 1] – [USER 3], die Gruppentasten [A] – [H] und die Nummerntasten [1] – [16] zur Angabe des Speicherziels verwenden.



### 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Um den Speichervorgang abubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

### 4 Zur Ausführung des Speichervorgangs drücken Sie die Taste [INC/YES].

Nach der Speicherung der Performance erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das Performance-Play-Display wird wieder angezeigt.

### ⚠ VORSICHT

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen. Näheres zum Speichern finden Sie auf Seite 278.

## Common-Edit-Parameter

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Im Common-Edit-Modus können Sie die Parameter bearbeiten, die alle Parts der ausgewählten Performance gemeinsam haben. Hier werden alle Parameter im Common-Edit-Modus beschrieben.

### Das Sternchensymbol (\*)

Für Anwender, für die die Performance-Bearbeitung ein neues Feld ist, und die sich durch die große Anzahl der Parameter überfordert fühlen könnten, sind in diesem Abschnitt die einfachsten, grundlegenden Parameter mit Sternchen markiert. Wenn Sie mit der Performance-Bearbeitung gerade erst beginnen, probieren Sie diese Parameter zuerst aus.

## Allgemeine Einstellungen für die ausgewählte Performance – [F1] General

### Benennen der bearbeiteten Performance – [SF1] Name



#### 1 Name\*

Hier wird der gewünschte Name für die momentan bearbeitete Performance eingegeben. Der Performance-Name darf maximal 10 Zeichen lang sein. Sie können die Zeichenliste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] CHAR drücken und dann den Namen eingeben. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ auf Seite 82.

#### 2 Main Category\*

#### 3 Sub Category\*

Bestimmt die Haupt- und Unterkategorie der Performance. Die Kategorie dient als Schlüsselbegriff für bestimmte Eigenschaften einer Performance. Bei richtiger Angabe wird die Suche nach der gewünschten Performance aus der großen Vielzahl von Performances erleichtert. Die Hauptkategorie zeigt die Art der Instrumente an und ist wiederum in Unterkategorien eingeteilt.

**Einstellungen:** Beachten Sie dazu die folgende Liste.

### Performance-Kategorie

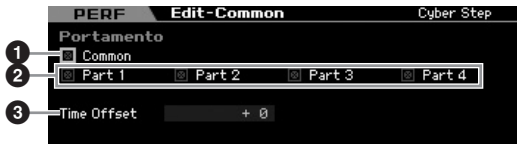
Hauptkategorie	Unterkategorie
Rock	Rock / Pop
	Top40
	Clsic
	Klassische Rockmusik
	Hard
	Hardrock
	Cntry
	Country
	Blues
	Blues
R&B	Folk
	Folklore
	Balad
	Ballade
	Film
	Film
	NoAsg
	Keine Zuweisung
	HipHp
	Hip Hop
Elect	Modrn
	Moderner R&B
	Clsic
	Klassischer R&B
	Funk
	Funk
	NoAsg
	Keine Zuweisung
	Tekno
	Techno
Jazz	Trnce
	Trance
	House
	Dance Pop / House
	D&B
	Breakbeats / D&B
	Chill
	Chillout / Ambient
	NoAsg
	Keine Zuweisung
World	Swing
	Swing
	Modrn
	Modern Jazz
	Smoth
	Sanfte Jazzmusik
	JzFnk
	Funkjazz
	Club
	Club-Jazz
SpLyr	NoAsg
	Keine Zuweisung
	Latin
	Latin
	Regae
	Reggae / Dancehall
	Ethno
	Ethnisch / Weltmusik
	NoAsg
	Keine Zuweisung
Splyr	Piano
	Klavier
	Organ
	Orgel
	Synth
	Synth
	Symph
	Symphonische Musik
	Strng
	Streicher



Hauptkategorie		Unterkategorie	
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Holzbläser
		Brass	Blechbläser
		Guitr	Gitarre
		Bass	Bass
		CPerc	Chromatische Schlaginstrumente
		Pad	Pads/Flächenklänge
		NoAsg	Keine Zuweisung
FX	Effekte	Seq	Sequenzen
		Hard	Hart
		Soft	Sanft
		S.EFX	Spezialeffekte
		NoAsg	Keine Zuweisung
NoAsg	Keine Zuweisung	NoAsg	Keine Zuweisung

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Eintrag mit der List-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

## Portamento-Einstellungen – [SF2] Porta



### 1 Portamento Common\*

Bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf die aktuelle Performance angewendet wird oder nicht. Wenn eingeschaltet, wird Portamento auf den Part angewendet, bei dem der Part-Switch-Parameter eingeschaltet ist.

### 2 Portamento Part 1 – 4\*

Bestimmt, ob auf den aktuellen Part der Portamento-Effekt angewendet wird oder nicht.

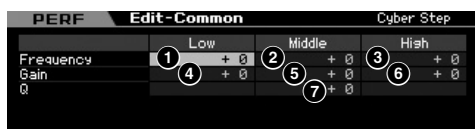
### 3 Portamento Time Offset\*

Bestimmt die Dauer des Tonhöhenübergangs, wenn Portamento angewendet wird. Sie können die Portamento-Zeit der jedem Part zugeordneten Voice als Versatzwert einstellen. Höhere Werte erzeugen einen längeren Übergang von einem Ton zum nächsten.

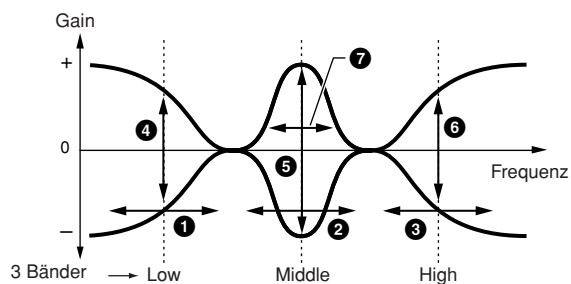
**Einstellungen:** -64 – +63

## EQ-Einstellungen für einzelne Parts – [SF3] Part EQ

In diesem Display können Sie den Wert im EQ-Display ([F5]; Seite 158) als Versatzwert einstellen, um den Frequenzgang zu ändern.



Dies ist ein dreibandiger parametrischer Equalizer (Low, Mid, High). Höhenband und Tiefenband sind als Niveauregler ausgeführt. Das mittlere Band ist ein Glockenfilter (Peaking).



## Frequenz

Legt die Arbeitsfrequenz fest. Frequenzen in den drei Bereichen werden entsprechend der folgenden Gain-Einstellung abgesenkt/angehoben. Je höher der Wert, desto höher ist die Frequenz.

**Einstellungen:** -64 – +63

### 1 Low Frequency

Legt die Arbeitsfrequenz für das untere EQ-Band fest.

### 2 Mid Frequency

Legt die Arbeitsfrequenz für das mittlere EQ-Band fest.

### 3 High Frequency

Legt die Arbeitsfrequenz für das obere EQ-Band fest.

## Gain

Legt den Pegel für die (oben eingestellte) Frequenz fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird.

**Einstellungen:** -64 – +63

### 4 Low Gain

Bestimmt den Betrag, um den die Signale unterhalb der bei Low Frequency (1) eingestellten Frequenz angehoben oder abgesenkt werden.

### 5 Mid Gain

Bestimmt den Betrag, um den die Signale im Bereich der bei Mid Frequency (2) eingestellten Frequenz angehoben oder abgesenkt werden.

### 6 High Gain

Bestimmt den Betrag, um den die Signale oberhalb der bei High Frequency (3) eingestellten Frequenz angehoben oder abgesenkt werden.

### 7 Q (Kehrwert der Bandbreite)

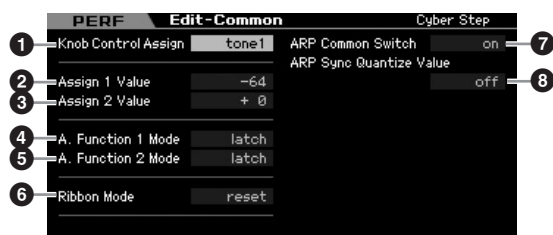
Bestimmt die Steilheit der einzelnen Frequenzbänder. Je größer der Wert, desto größer die Steilheit. Je kleiner der Wert, desto geringer die Steilheit.

**Einstellungen:** -64 – +63



## Sonstige Einstellungen – [SF4] Other

In diesem Display können Sie die Steuerfunktionen für die Drehregler (Knobs) einstellen und den Wirkungsbereich des Pitch-Bend-Rads (aufwärts/abwärts) festlegen.



### 1 Knob Control Assign

Bestimmt, welches der Lämpchen TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS und PAN beim Auswählen einer Performance eingeschaltet wird. Diese Einstellung kann für jede Performance gespeichert werden.

**Einstellungen:** tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

### 2 Assign 1 Value

### 3 Assign 2 Value

Zeigt den Pegel des Reglers mit der Bezeichnung „ASSIGN1“ und „ASSIGN2“ zu dem Zeitpunkt an, an dem die Performance bei eingeschaltetem Lämpchen TONE1 ausgewählt wurde. Die den Reglern zugeordneten Funktionen werden jeweils rechts des Wertes angezeigt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**HINWEIS** Die den Reglern ASSIGN 1/2 zugeordneten Funktionen können im Controller-Set-Display (Seite 104) eingestellt werden.

### 4 A. Function 1 Mode (Assignable Function 1 Mode)

### 5 A. Function 2 Mode (Assignable Function 2 Mode)

Bestimmt, ob die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1] und [2] als einrastende (Latch) oder als Momentschalter (momentary) funktionieren. In der Einstellung „latch“ wird durch Drücken der Taste der Leuchtzustand des Lämpchens zwischen ein und aus umgeschaltet. In der Einstellung „momentary“ wird durch Drücken/Halten der Taste das Lämpchen eingeschaltet und beim Loslassen ausgeschaltet.

**Einstellungen:** momentary, latch

### 6 Ribbon Mode (Gleitbandmodus)

Stellt das Verhalten des Gleitbandes (Ribbon Controller) ein. In der Einstellung „reset“ bewirkt das Loslassen des Gleitbandes eine automatische Rückkehr zum Mittelwert. In der Einstellung „hold“ bleibt beim Loslassen des Gleitbandes der letzte Wert eingestellt.

**Einstellungen:** hold, reset

### 7 ARP Common Switch

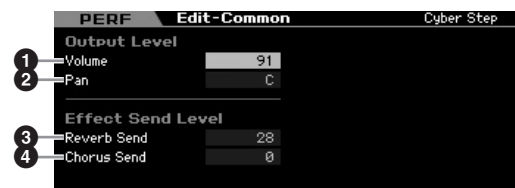
Bestimmt als Schalter, ob das Arpeggio aktiviert („on“) oder deaktiviert („off“) ist. Dieser Parameter entspricht dem Parameter Common Switch im Arpeggio-Display (Seite 139) im Performance-Play-Modus.

### 8 ARP Sync Quantize Value

Dieser Parameter entspricht dem Parameter Sync Quantize Value im Arpeggio-Display (Seite 139) im Performance-Play-Modus.

## Ausgangspegel und Master-Effekt-Einstellungen – [F2] Level/MEF

### Einstellungen des Ausgangspegels – [SF1] Level



### 1 Volume\*

Legt den Ausgangspegel der gesamten Performance fest. Hiermit regulieren Sie die Gesamtlautstärke, wobei die Balance zwischen allen Parts erhalten bleibt.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 2 Pan\*

Legt die Stereo-Panoramaposition der Performance fest. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des PAN-Drehreglers im Bedienfeld einstellen.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

**HINWEIS** Bedenken Sie, dass der Performance-Parameter Pan nur geringe oder gar keine hörbaren Auswirkungen hat, wenn Pan für einen bestimmten Part auf ganz links und Pan eines anderen Parts auf ganz rechts eingestellt ist.

### 3 Reverb Send\*

Stellt den Reverb-Send-Pegel ein. Je höher der Wert, desto stärker der Reverb-Effekt. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Drehreglers auf dem Bedienfeld einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 4 Chorus Send\*

Stellt den Chorus-Send-Pegel ein. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus-Effekt. Sie können diesen Parameter auch mit Hilfe des Drehreglers auf dem Bedienfeld einstellen.

**Einstellungen:** 0 – 127

**HINWEIS** Wenn Reverb Send/Chorus Send im Performance-Part-Edit-Modus auf „0“ gestellt ist, steht die Einstellung hier nicht zur Verfügung.



## Master-Effect-Einstellungen – [SF2] MasterFX



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 82.

### 1 Switch

Legt fest, ob der Master-Effekt auf die ausgewählte Performance angewendet wird oder nicht. Die Aktivierung bzw. Deaktivierung erfolgt durch Drücken der Taste [MASTER EFFECT] auf dem Bedienfeld.

**Einstellungen:** on, off

### 2 Type

Wählt einen Effekttyp aus. Näheres zu den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.

**Einstellungen:** Siehe die Liste der Effekttypen in der separaten Datenliste.

### 3 Preset

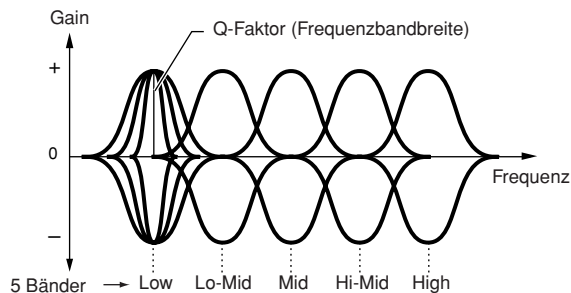
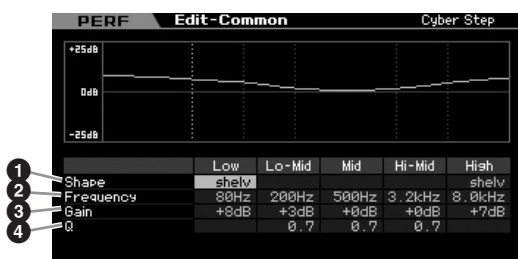
Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen.

### 4 Effektparameter

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Einzelheiten zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 73. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

## Master-EQ-Einstellungen – [SF3] MasterEQ

In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf alle Parts der ausgewählten Performance anwenden.



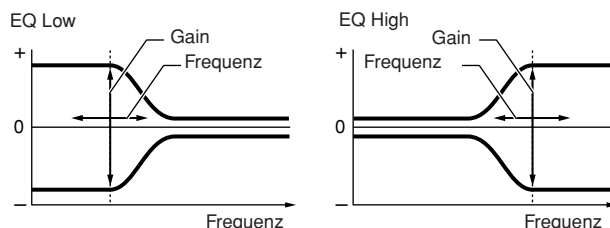
### 1 Shape

Ermöglicht Ihnen die Auswahl aus zwei EQ-Kurvenverläufen: „Shelving“ (Niveauregelung) oder „Peaking“ (Glockenform). Dieser Parameter steht für die Bänder Low und High zur Verfügung.

**Einstellungen:** shelv, peak

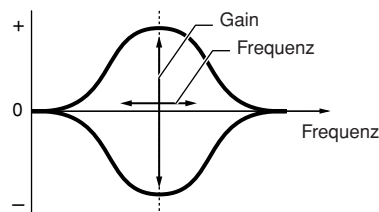
**shelv (Shelving – Kuhschwanz)**

Mit diesem Typ der EQ-Form können Sie das Signal bei Frequenzen ober- oder unterhalb der angegebenen Frequenz absenken/anhoben.



**peak (Peaking – Glockenform)**

Mit diesem Typ der EQ-Form können Sie das Signal bei der angegebenen Frequenz absenken/anhoben.



### 2 Frequency

Legt die Arbeitsfrequenz fest. Frequenzen im Bereich dieses Wertes werden je nach Gain-Einstellung angehoben/abgesenkt.

**Einstellungen:**

**Low**

Wenn Shape auf „shelv“ gestellt ist: 32 Hz – 2,0 kHz

Wenn Shape auf „peak“ gestellt ist: 63 Hz – 2,0 kHz

**Lo-Mid, Mid, Hi-Mid**

100 Hz – 10,0 kHz

**High**

500 Hz – 16,0 kHz

### 3 Gain

Legt die Pegelverstärkung für die (oben eingestellte) Frequenz bzw. den Wert fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird.

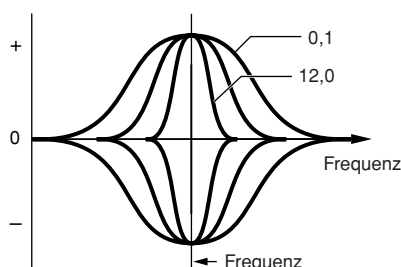
**Einstellungen:** -12dB – 0dB – +12dB



#### 4 Q (Kehrwert der Bandbreite)

Variiert den Signalpegel an der festgelegten Frequenz, um verschiedene Frequenzkurvenmerkmale zu erzeugen. Je größer der Wert, desto schmaler die Bandbreite. Je kleiner der Wert, desto größer die Bandbreite.

**Einstellungen:** 0,1 – 12,0



**HINWEIS** Wenn die Shape-Parameter (1) bei Low und High auf „shelv“ eingestellt sind, stehen die Q-Parameter (4) für Low und High nicht zur Verfügung.

## Controller-Einstellungen – [F3] Ctrl Asgn (Controller Assign)

Sie können den Dreh- und Schieberegler auf dem Bedienfeld MIDI-Controller-Nummern für die ausgewählte Performance zuweisen. Sie können beispielsweise die Drehregler ASSIGN 1 und ASSIGN 2 zur Steuerung der Effektintensität verwenden, während Sie mit einem Fußpedal die Modulation steuern. Diese Reglerzuordnungen werden hier „Controller Assign“ genannt. Für jede Performance können Sie unabhängige Controller-Assign-Einstellungen vornehmen.

PERF Edit-Common		Cyber Step
Controller Assign		
1 Ribbon Controller Control No.	22	-----
2 Foot Controller 1 Control No.	11	Expression Controller
3 Foot Controller 2 Control No.	04	Foot Controller
4 Foot Switch Control No.	088	-----
5 Assign 1 Control No.	16	General Controller 1
6 Assign 2 Control No.	17	General Controller 2
7 A. Function 1 Control No.	86	-----
8 A. Function 2 Control No.	87	-----
9 Breath Controller Control No.	02	Breath Controller

#### 1 Ribbon Controller Control No.

Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie mit den Fingern die Oberfläche des Gleitbands (Ribbon Controllers) berühren.

**Einstellungen:** 00 – 95

#### 2 Foot Controller 1 Control No.

##### Foot Controller 2 Control No.

Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie den an die Buchse FOOT CONTROLLER angeschlossenen Fußregler (Foot Controller) betätigen.

**Einstellungen:** 00 – 95

#### 3 Foot Switch Control No.

Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie den an die Buchse FOOT SWITCH angeschlossenen Fußschalter betätigen.

**Einstellungen:** 000 – 100

**HINWEIS** Wenn die Controller-Nummer 96 oder höher ausgewählt ist, wird die Funktion rechts der Nummer zur Steuerung aktiviert, aber dem Fußschalter wird keine MIDI-Controller-Nummer zugewiesen.

#### 4 Assign 1 Control No.

##### Assign 2 Control No.

Bestimmt die erzeugte Controller-Nummer, wenn Sie die Regler ASSIGN1 und ASSIGN2 drehen, während das Lämpchen TONE1 leuchtet.

**Einstellungen:** 00 – 95

#### 5 A. Function 1 Control No.

##### A. Function 2 Control No.

Bestimmt die erzeugte Controller-Nummer, wenn Sie die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten drücken.

**Einstellungen:** 00 – 95

#### 6 Breath Controller Control No.

Legt die Controller-Nummer fest, die generiert wird, wenn Sie einen über MIDI angeschlossenen Blaswandler betätigen.

**Einstellungen:** 00 – 95

## Einstellungen des Audio-Eingangs – [F4] Audio In

Sie können Parameter einstellen, die das Audio-Eingangssignal von der Buchse A/D INPUT und dem mLAN-Anschluss betreffen.

**HINWEIS** Die mLAN-Eingänge (m1 – 14) sind nur am MOTIF XS8 verfügbar. Am MOTIF XS6/7 sind sie nur dann verfügbar, wenn eine optionale Erweiterungskarte mLAN16E2 installiert wurde.

## Ausgangseinstellungen – [SF1] Output

PERF Edit-Common		Cyber Step
A/D Input		
1 Volume	100	100
2 Pan	C	C
3 Mono/Stereo	stereo	stereo
4 Output Select	L&R	L&R
5 Reverb Send	0	0
6 Chorus Send	0	0
7 Dry Level	127	127

#### 1 Volume

Legt den Ausgangspegel des Audioeingangs-Parts fest.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 2 Pan

Legt die Stereo-Panoramaposition des Audioeingangs-Parts fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

#### 3 Mono/Stereo

Legt die Signalkonfiguration für den Audioeingangs-Part bzw. das Routing des Signals bzw. der Signale (Stereo oder Mono) fest.

**Einstellungen:** L mono, R mono, L+R mono, stereo



#### L mono

Es wird nur der linke Kanal des Audioeingangs verwendet.

#### R mono

Es wird nur der rechte Kanal des Audioeingangs verwendet.

#### L+R mono

Der linke und rechte Kanal des Audioeingangs werden gemischt und als Monosignal verarbeitet.

#### stereo

Beide Kanäle (L und R) des Audioeingangs werden verwendet.

### 4 Output Select

Legt die zugewiesene Ausgangsbuchse für den Audioeingangs-Part fest.

**Einstellungen:** Siehe nachstehende Tabelle.

LCD	Ausgangsbuchsen	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L und R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L und R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 und 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 und 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 und 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 und 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 und 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 und 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 und 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
ins L (nur A/D-Eingang)	Internes Vocoder-Modul	Mono

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Eintrag mit der List-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 5 Reverb Send

Legt den Send-Pegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals des Audioeingangs-Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Reverb-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 6 Chorus Send

Legt den Send-Pegel des an den Chorus-Effekt gesendeten Signals des Audioeingangs-Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

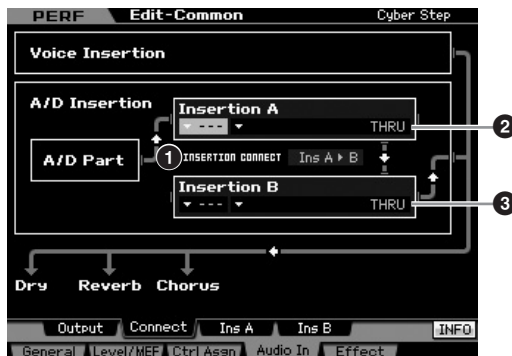
### 7 Dry Level

Legt den Pegel des Signals des Audioeingangs-Parts fest, das nicht mit den Systemeffekten (Reverb, Chorus) verarbeitet wurde. Je höher der Wert, desto schwächer sind die Chorus- und Reverb-Effekte.

**Einstellungen:** 0 – 127

## Insert-Effektverbindungen des A/D-Eingangs – [SF2] Connect

In diesen Displays können Sie den Insert-Effekttyp für das Audio-Eingangssignal im Performance-Modus einstellen. Der Systemeffekt kann im MIDI-Display (Seite 149) eingestellt werden. Bedenken Sie, dass der Insert-Effekt nicht auf Audiosignale angewendet werden kann, die über den mLAN-Anschluss zugeführt werden.



### 1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

In diesem Display bestimmen Sie das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals.

**Einstellungen:** Ins A ► B, Ins B ► A

#### Ins A ► B (A zu B)

Signale, die im Insert-Effekt A verarbeitet wurden, werden zum Insert-Effekt B gesendet, und die im Insert-Effekt B verarbeiteten Signale werden zum Reverb und zum Chorus gesendet.

#### Ins B ► A (B zu A)

Signale, die im Insert-Effekt B verarbeitet wurden, werden zum Insert-Effekt A gesendet, und die im Insert-Effekt A verarbeiteten Signale werden zum Reverb und zum Chorus gesendet.

### 2 Insertion A (Insertion A Kategorie/Typ)\*

### 3 Insertion B (Insertion B Kategorie/Typ)\*

Bestimmt den Effektyp für Insert A und B. In der Kategorie-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effektypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effektypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effektkategorien und den Effektypen finden Sie auf Seite 70.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.



## Einstellungen der Effektparameter – [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 82.

### 1 Category

### 2 Type

Aus der Category-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effekttypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effekttypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effektkategorien und den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.

### 3 Preset

Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen.

### 4 Effektparameter

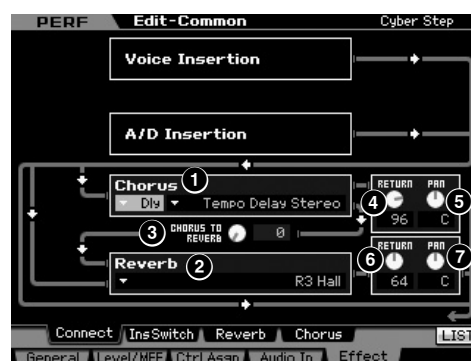
Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Einzelheiten zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 73. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

## Effekteinstellungen – [F5] Effect

In den folgenden Displays können Sie die Effektverbindungen und Werte weiterer Parameter einstellen. Näheres zur Struktur der Effekte im Performance-Modus erfahren Sie auf Seite 69.

## Einstellungen der Effektverbindungen – [SF1] Connect

Dieses Display bietet Ihnen einen Überblick über das gesamte Effekt-Routing und umfassende Steuermöglichkeiten der Effekte.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 82.

### 1 Chorus (Chorus Kategorie/Typ)

Wählt einen Chorus-Effekttyp aus, nachdem Sie eine Kategorie ausgewählt haben. Aus der Category-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effekttypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effekttypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effektkategorien und den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.

### 2 Reverb (Reverb Type)

Bestimmt den Reverb-Effekttyp. Die Auswahl einer Kategorie ist nicht erforderlich, da Reverb aus nur einer Kategorie besteht.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.

### 3 CHORUS TO REVERB

Bestimmt den Pegel des Signals, das vom Chorus-Effekt an den Reverb-Effekt gesendet wird. Je höher der Wert, desto stärker ist der Reverb-Anteil, der dem mit Chorus bearbeiteten Signal hinzugefügt wird.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 4 Chorus Return

Bestimmt den Return-Pegel des Chorus-Effekts.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 5 Chorus Pan

Legt die Stereo-Panoramaposition des Chorus-Effekts fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)



## 6 Reverb Return

Bestimmt den Return-Pegel des Reverb-Effekts.

**Einstellungen:** 0 – 127

## 7 Reverb Pan

Legt die Stereo-Panoramaposition des Reverb-Effektsignals fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

## Einstellen der für den Insert-Effekt verfügbaren Parts – [SF2] InsSwitch.

In diesem Display können Sie auswählen, welche Parts (von den Performance-Parts 1–4 und dem A/D-Eingabe-Part) den acht Insert-Effekten zugewiesen werden sollen.



### 1 Part 1–4, A/D

Bestimmt die verfügbaren Parts für den Insert-Effekt. Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, ist der Insert-Effekt der dem Part zugeordneten Voice aktiviert. Achten Sie darauf, diesen Parameter für alle Parts/Voices einzuschalten, auf die Insert-Effekte angewendet werden müssen. Der MOTIF XS verfügt über acht Insert-Effekt-Systeme, so dass Sie diesen Parameter für alle fünf Parts einschalten können.

**HINWEIS** Für den A/D-Eingabe-Part kann der Typ/Parameter des Insert-Effekts im Audio-In-Parameter im Insertion-A/B-Display im Performance-Common-Edit-Modus eingestellt werden. Für die Parts 1–4 können die Typ-/Parameter-Einstellungen des Insert-Effekts nicht im Performance-Edit-Modus eingestellt werden, da deren Einstellungen in der den einzelnen Parts zugeordneten Voice enthalten sind. Wenn Sie die Insert-Effekt-Einstellungen für die einzelnen Parts bearbeiten möchten, wechseln Sie in den Voice-Edit-Modus und bearbeiten Sie dann die Effekteinstellungen für die entsprechende Voice.

## Einstellungen für Reverb und Chorus – [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres hierzu finden Sie auf Seite 82.

## 1 Type

Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effekttypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

**Einstellungen:** Näheres zu den Effekttypen finden Sie auf Seite 70.

## 2 Preset

Sie können verschiedene Parameter einstellen, die festlegen, wie der Klang durch den ausgewählten Effekttyp beeinflusst wird. Mit diesem Parameter können Sie die vorprogrammierten Einstellungen dieser Effektparameter abrufen.

## 3 Effektparameter

Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Einzelheiten zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 73. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.



# Part-Edit-Parameter

[PERFORM] → Performance-Auswahl → [EDIT] → Part-Auswahl

Im Performance-Part-Edit-Modus können Sie die Parameter der einzelnen Parts wie Voice, Arpeggio, EG- und EQ-Einstellungen bearbeiten.

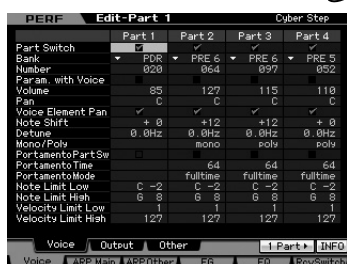
## Das Sternchensymbol (\*)

Für Anwender, für die die Bearbeitung neu ist, und die sich durch die große Anzahl der Parameter überfordert fühlen könnten, sind in diesem Abschnitt die einfachsten, grundlegenden Parameter mit Sternchen markiert. Wenn Sie mit der Part-Bearbeitung für Performances gerade erst beginnen, probieren Sie diese Parameter zuerst aus.

## 1-Part-Display/4-Part-Display

Im Performance-Part-Edit-Modus können Sie zwischen zwei verschiedenen Anzeigearten auswählen. In dem einen Display können Sie Parameter des aktuell ausgewählten Parts bearbeiten, im anderen können Sie die Parameter für vier Parts gleichzeitig betrachten und einstellen. Sie können zwischen diesen beiden Displays hin- und herschalten, indem Sie die Taste [SF5] drücken. Beachten Sie, dass das Display für vier Parts im ARP-Main-Display ([F2]) und im ARP-Other-Display ([F3]) nicht verfügbar ist.

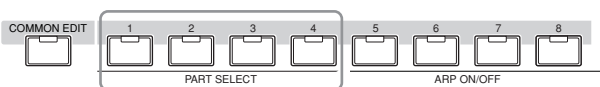
Das Display des momentan ausgewählten Parts



Das Display für alle vier Parts der aktuellen Performance

## Wählen Sie den zu bearbeitenden Part aus

Drücken Sie zunächst eine der Tasten [PERFORMANCE CONTROL] oder [TRACK], so dass deren Lämpchen leuchtet, und drücken Sie dann eine der Tasten [1] – [4] zur Auswahl des Parts, den Sie bearbeiten möchten.



Auswählen eines Parts

**HINWEIS** Näheres zu hilfreichen Funktionen wie Mute/Solo und die Jobs finden Sie auf den Seiten 142 und 159.

## Einstellung der Waveform und des Notenbereichs des Parts – [F1] Voice

### Voice-Einstellungen für jeden Part – [SF1] Voice



#### 1 Part Switch\*

Bestimmt, ob der ausgewählte Part aktiv oder inaktiv ist. Falls hier „off“ eingestellt ist, erzeugt der momentan bearbeitete Part keinen Ton.

**Einstellungen:** off (aus), on (ein)

#### 2 Bank\*

#### 3 Number\*

Bestimmt die dem aktuellen Part zugeordnete Voice anhand der Voice-Bank und -Nummer.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Eintrag mit der List-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

#### 4 Param. with Voice (Parameter with Voice)

Bestimmt, ob die folgenden Parametereinstellungen der ausgewählten Voice von der Voice auf den aktuellen Part kopiert werden, wenn Sie die Voice des aktuellen Parts einzeln umschalten.

- Arpeggio-Einstellungen
- Filter Cutoff Frequency
- Filter Resonance (Filterresonanz)
- Amplitude EG
- Filter EG
- Pitch Bend Range (Upper/Lower) (Ober-/Untergrenze d. PB-Bereichs)
- Note Shift (Tonhöhenverschiebung f. Noten)

**HINWEIS** Unabhängig von der Einstellung Parameter with Voice (4) werden die Einstellungen bei Mono/Poly (10), Portamento Part Switch (11), Portamento Time (12) und Portamento Mode (13) nicht kopiert, wenn eine Drum Voice ausgewählt ist. Wenn eine Normal-Voice ausgewählt ist, werden diese Parameter jedoch kopiert.

**Einstellungen:** off (wird nicht kopiert), on (wird kopiert)



## 5 Volume\*

Bestimmt für jeden Part die Lautstärke. Stellen Sie mit diesem Parameter das Lautstärkeverhältnis zwischen den aktuellen Parts und anderen Parts ein.

**Einstellungen:** 0 – 127

## 6 Pan\*

Legt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

**HINWEIS** Bedenken Sie, dass der Part-Parameter Pan nur geringe oder gar keine hörbaren Auswirkungen hat, wenn Pan für einen bestimmten Part auf ganz links und Pan eines anderen Parts auf ganz rechts eingestellt ist.

## 7 Voice Element Pan

Bestimmt, ob die einzelnen Panoramaeinstellungen jeder Voice (die im Voice-Element-Edit-Modus eingestellt werden) auf die Voice angewendet werden sollen oder nicht. Wenn ausgeschaltet, („off“), ist die grundlegende Stereoposition des ausgewählten Parts die Mitte.

**Einstellungen:** on, off

## 8 Note Shift\*

Ändert die Tonhöhe des Parts in Halbtonschritten.

**Einstellungen:** -24 – +0 – +24

## 9 Detune

Stellt die Tonhöhe eines Parts in Cent-Schritten ein.

**Einstellungen:** -12,8 Hz – +0 Hz – +12,7 Hz

## 10 Mono/Poly\*

Legt die Wiedergabemethode der Voice für jeden Part fest – monophon (nur einzelne Noten) oder polyphon (mehrere Noten).

**Einstellungen:** mono, poly

**mono**

In der Einstellung „mono“ wird die ausgewählte Performance monophon gespielt (es erklingt immer nur eine Note zur Zeit). Für viele Instrumentenklänge (wie Bass und Synth-Lead) ist hiermit ein natürlicheres und weicher klingendes Legatospiel möglich, als wenn dieser Parameter auf „poly“ eingestellt ist.

**poly**

In der Einstellung „poly“ wird die ausgewählte Performance polyphon gespielt (es können mehrere Noten gleichzeitig bzw. Akkorde gespielt werden).

## 11 Portamento Part Sw\*

Bestimmt, ob der Portamento-Effekt auf die aktuelle Performance angewendet wird oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

## 12 Portamento Time\*

Bestimmt die Zeitdauer für den Tonhöhenwechsel. Höhere Werte bewirken einen langsameren Tonhöhenwechsel.

**Einstellungen:** 0 – 127

## 13 Portamento Mode

Bestimmt, wie der Portamento-Effekt auf Ihr Tastaturspiel angewendet wird.

**Einstellungen:** fingered, fulltime

**fingered**

Portamento wird nur aktiviert, wenn Sie legato spielen (d. h. die nächste Note wird angeschlagen, bevor die vorherige losgelassen wird).

**fulltime**

Portamento wird auf alle Noten angewendet.

## 14 Velocity Limit

Legt die obere und untere Grenze des Velocity-Bereichs fest, in dem der jeweilige Part wiedergegeben wird. Jeder Part kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Velocity-Bereiches liegen. Wenn Sie an erster Stelle den höchsten und an zweiter Stelle den tiefsten Wert angeben, z. B. „93 bis 34“, dann werden die Velocity-Bereiche „1 bis 34“ und „93 bis 127“ abgedeckt.

**Einstellungen:** 1 – 127

**HINWEIS** Sie können die Velocity auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie eine beliebige Klaviertaste mit der gewünschten Anschlagsstärke. Näheres siehe Seite 82.

## 15 Note Limit

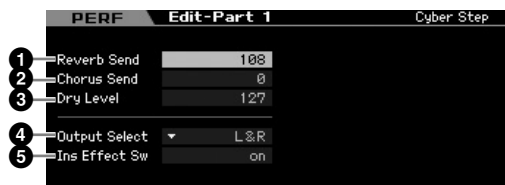
Stellt für jeden Part die tiefste und höchste Note des Tastaturbereiches ein. Jeder Part kann nur die Noten wiedergeben, die innerhalb seines festgelegten Tastaturbereiches liegen. Sie können für den Part auch einen höheren und einen niedrigeren Notenbereich mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie an erster Stelle die höchste Note eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Note Limits auf „C5 – C4“ können Sie den Part in zwei separaten Bereichen spielen: von C –2 bis C4 und von C5 bis G8. Für Noten zwischen C4 und C5 wird der ausgewählte Part nicht gespielt.

**Einstellungen:** C -2 – G8

**HINWEIS** Sie können die Taste auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Näheres siehe Seite 82.

## Ausgangseinstellungen – [SF1] Output

In diesem Display können Sie den Reverb/Chorus-Anteil und die Ausgangsbuchsenzuordnung jedes Parts einstellen.



### 1 Reverb Send

Legt den Send-Pegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals des Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Reverb-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 2 Chorus Send

Legt den Send-Pegel des an den Chorus-Effekt gesendeten Signals des Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127



### 3 Dry Level

Legt für jeden Part den Pegel des Direktsignals (ohne die Systemeffekte Reverb, Chorus) fest. Je höher der Wert, desto schwächer sind die Chorus- und Reverb-Effekte.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 4 Output Select

Bestimmt den Ausgang/die Ausgänge für den jeweiligen Part. Sie können der Voice jedes einzelnen Parts eine bestimmte Ausgangsbuchse auf der Rückseite des Geräts zuweisen.

**Einstellungen:** Siehe nachstehende Tabelle.

LCD	Ausgangsbuchsen	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L und R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L und R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 und 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 und 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 und 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 und 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 und 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 und 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 und 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
drum	Siehe unten*	Siehe unten*

\* Zur „drum“-Einstellung siehe unten.

Wenn „drum“ ausgewählt ist, und dem Part ist eine Normal Voice zugewiesen, wird der Ton über die Buchsen OUTPUT L und R in stereo ausgegeben.

Wenn „drum“ ausgewählt ist, und dem Part ist eine Drum Voice zugewiesen, wird der Ton über die Buchsen ausgegeben, die unter Output Select im Drum-Key-Edit-Display eingestellt sind.

**HINWEIS** Die mLAN-Einstellungen (m1 – m14) sind nur am MOTIF XS8 verfügbar. Die mLAN-Einstellungen sind am MOTIF XS6/7 nur dann verfügbar, wenn eine optionale Erweiterungskarte mLAN16E2 installiert wurde.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und eine Einstellung mit der LIST-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 5 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Bestimmt, ob der aktuelle Part für den Insert-Effekt verfügbar ist oder nicht. Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, ist der Insert-Effekt der dem Part zugeordneten Voice aktiviert. Im Insertion-Effect-Switch-Display (Seite 150) im Performance-Common-Edit-Modus können Sie den Parameter „Insertion Effect Switch“ für alle Parts (einschließlich A/D-Input-Part) einstellen.

## Andere Einstellungen – [SF3] Other



### 1 PB Range Upper (oberer Pitch-Bend-Bereich)

### 2 PB Range Lower (unterer Pitch-Bend-Bereich)

Bestimmt den maximalen Pitch-Bend-Bereich in Halbtönen. Eine Einstellung des Upper-Parameters auf +12 würde bei einer Aufwärtsbewegung des Pitch-Bend-Rades die Tonhöhe um bis zu eine Oktave (12 Halbtöne) erhöhen. Beispiel: Der Wert „-12“ für „Lower“ sorgt dafür, dass bei dem Herunterdrehen des Pitch-Bend-Rads die Tonhöhe um maximal eine Oktave (12 Halbtöne) verringert werden kann.

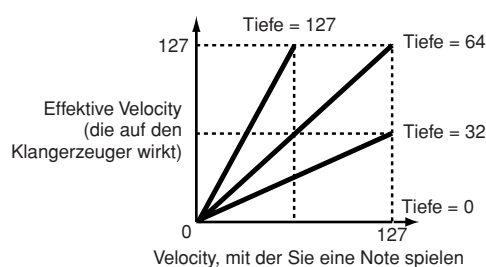
**Einstellungen:** -48 – +0 – +24

### 3 Vel Sens Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Legt das Ausmaß fest, in dem die resultierende Lautstärke des Klangerzeugers auf die Anschlagstärke reagiert. Je höher der Wert, desto deutlicher fällt die Lautstärkeänderung in Reaktion auf die Anschlagstärke aus (siehe unten). In der Einstellung 0 wird unabhängig davon, wie stark Sie die Tasten anschlagen, immer die gleiche Lautstärke erzeugt. Dies ist beispielsweise hilfreich für das authentische Spiel einer Orgel-Voice.

**Einstellungen:** 0 – 127

Wenn „Offset“ (siehe unten) gleich „64“ ist:



### 4 Velocity Sens Depth Offset (Velocity Sensitivity Depth Offset)

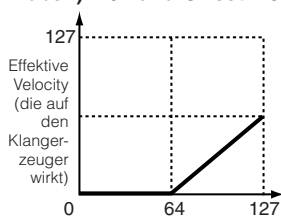
Legt den Betrag fest, um den die gespielten Velocity-Werte zur Erzeugung des wirksamen Velocity-Effekts versetzt werden.

Dadurch können Sie alle Velocity-Werte um den gleichen Betrag nach oben oder unten korrigieren, um beispielsweise ein zu starkes oder zu sanftes Spiel automatisch auszugleichen. Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 0 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.

**Einstellungen:** 0 – 127

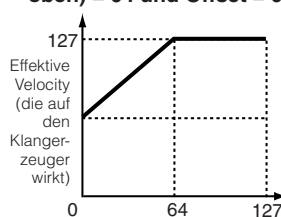


Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 32



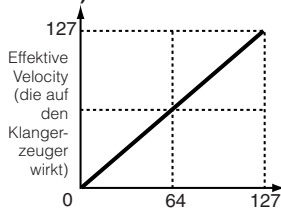
Velocity, mit der Sie eine Note spielen

Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 96



Velocity, mit der Sie eine Note spielen

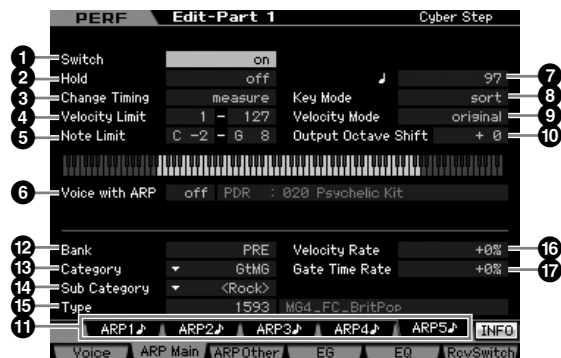
Wenn Depth (siehe oben) = 64 und Offset = 64



Velocity, mit der Sie eine Note spielen

## Arpeggio-Einstellungen – [F2] ARP Main (Arpeggio Main)

Dies Display bestimmt die Grundeinstellungen des Arpeggios. Die Einstellungen der Parameter (11 oder höher) unten im Display können auf den Tasten [SF1] – [SF5] gespeichert werden.



**HINWEIS** Das 4-Part-Display kann nicht von diesem Display aus aufgerufen werden.

**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das KBD-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. Die Notennummer oder Velocity kann in diesem Fall auch geändert werden, indem Sie die KBD-Taste [SF6] gedrückt halten und gleichzeitig auf die gewünschte Klaviertaste drücken. Näheres siehe Seite 82.

### 1 Switch\*

Legt fest, ob Arpeggio für den jeweiligen Part ein- oder ausgeschaltet ist.

**Einstellungen:** off, on

### 2 Hold\*

Wenn eingeschaltet („on“), wird das Arpeggio automatisch wiederholt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Das Arpeggio wird so lange wiedergegeben, bis Sie die nächste Taste drücken.

**Einstellungen:** syncoff (siehe unten), off, on

#### sync-off

In der Einstellung „sync-off“ wird die Arpeggio-Wiedergabe unhörbar fortgesetzt, auch wenn Sie die Tasten loslassen. Durch Drücken einer beliebigen Taste wird die Arpeggio-Wiedergabe wieder eingeschaltet.

**HINWEIS** Näheres zur Verwendung der Arpeggio-Typen-Liste in der Datenliste 2 (separate Online-Dokumentation) finden Sie auf Seite 63.

### 3 Change Timing\*

Bestimmt den Zeitpunkt, an dem der Arpeggio-Typ umschaltet, wenn Sie während der Arpeggio-Wiedergabe einen anderen Typ auswählen. In der Einstellung „realtime“ wird der Arpeggio-Typ sofort umgeschaltet. In der Einstellung „measure“ wird der Arpeggio-Typ am Anfang des nächsten Taktes umgeschaltet.

**Einstellungen:** realtime, measure

### 4 Velocity Limit

Legt die niedrigste und höchste Velocity (Anschlagstärke) fest, mit der die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst werden kann. Hiermit können Sie den Velocity-Bereich einstellen, innerhalb dessen Sie die Arpeggio-Wiedergabe starten können. Sie können auch getrennte Velocity-Bereiche für die Arpeggio-Auslösung mit einer „Lücke“ in der Mitte erstellen, indem Sie den höchsten Wert zuerst eingeben. Beispiel: Durch das Einstellen des Velocity Limit auf „93–34“ können Sie das Element in zwei getrennten Velocity-Bereichen spielen: leise (1–34) und laut (93–127). Noten, die mit mittleren Velocity-Werten zwischen 35 und 92 gespielt werden, lösen das Arpeggio nicht aus.

**Einstellungen:** 1 – 127

**HINWEIS** Bitte beachten Sie, dass kein Klang erzeugt wird, wenn KeyMode auf „sort“ oder „thru“ gesetzt ist und Noten außerhalb der hier vorgenommenen Einstellung für die Notengrenze gespielt werden.

### 5 Note Limit

Bestimmt die tiefste und die höchste Note des Notenbereichs für das Arpeggio. Noten in diesem Bereich lösen das Arpeggio aus. Beispiel: Durch Einstellen eines Note Limits von „C5 – C4“ können Sie das Arpeggio auslösen, indem Sie Noten in den beiden Bereichen von C-2 bis C4 und C5 bis G8 spielen; die zwischen C4 und C5 gespielten Noten haben keinen Einfluss auf das Arpeggio.

**Einstellungen:** C -2 – G8

**HINWEIS** Bitte beachten Sie, dass kein Klang erzeugt wird, wenn KeyMode auf „sort“ oder „thru“ gesetzt ist und Noten außerhalb der hier vorgenommenen Einstellung für die Notengrenze gespielt werden.

### 6 Voice with ARP

Für jedes Arpeggio wird die zugehörige Voice mit gespeichert. Dieser Parameter legt fest, ob die unter dem jeweiligen Arpeggio-Typ gespeicherte Voice dem bearbeiteten Part hinzugefügt wird oder nicht. In der Einstellung „on“ wird dem momentan bearbeiteten Part anstelle der momentan zugewiesenen Voice die dem Arpeggio-Typ zugeordnete Voice zugewiesen. In der Einstellung „off“ wird dem Part keine andere Voice zugewiesen. Die momentan zugewiesene Voice bleibt erhalten. Der Name der dem Arpeggio-Typ zugeordneten Voice wird rechts angezeigt.

**Einstellungen:** off (wird nicht kopiert), on (wird kopiert)

### 7 Tempo\*

Bestimmt das Tempo des Arpeggios.

**Einstellungen:** 5,0 – 300,0



**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, MIDI-Computer oder anderen MIDI-Geräten verwenden, und Sie möchten es zu diesem Gerät synchronisieren, stellen Sie den MIDI-Sync-Parameter (5) im MIDI-Display (Seite 267) des Utility-Modus auf „MIDI“ oder „auto“. In diesem Fall zeigt der hiesige Tempo-Parameter „MIDI“ bzw. „auto“ an und lässt sich nicht ändern.

## 8 Key Mode

Bestimmt, wie das Arpeggio wiedergegeben wird, wenn Sie auf der Tastatur spielen.

**Einstellungen:** sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

**sort**

Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z. B. die Noten eines Akkords), wird immer dieselbe Sequenz gespielt, gleichgültig, in welcher Reihenfolge Sie die Noten spielen.

**thru**

Wenn Sie bestimmte Noten spielen (z.B. die Noten eines Akkords), variiert die Sequenz je nach Reihenfolge der Noten.

**direct**

Die Noten-Events der Arpeggio-Sequenz werden nicht gespielt; nur die Noten, die Sie auf der Tastatur spielen, sind zu hören. Wenn das Arpeggio wiedergegeben wird, werden Events wie Pan und Brightness auf den Klang Ihres Tastaturspiels angewendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn die Arpeggio-Typen Daten ohne Noten enthalten oder wenn der Kategoriety „Ctrl“ ausgewählt ist.

**sort+direct**

Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten „sort“-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagene Note erklingt ebenfalls.

**thru+direct**

Das Arpeggio wird entsprechend der hier gewählten „thru“-Einstellung wiedergegeben, und die angeschlagene Note erklingt ebenfalls.

**HINWEIS** Einige zur Kategorie „Cntr“ gehörende Arpeggio-Typen enthalten möglicherweise keine Noten-Events (Seite 65). Wenn ein solcher Arpeggio-Typ ausgewählt und KeyMode auf „sort“ oder „thru“ gesetzt ist, wird kein Klang erzeugt, auch wenn Sie die Note auf der Tastatur drücken.

## 9 Velocity Mode

Reguliert die Velocity (Anschlagstärke) der Arpeggio-Noten.

**Einstellungen:** original, thru

**original**

Das Arpeggio wird mit den in den Arpeggio-Sequenzdaten enthaltenen voreingestellten Velocity-Werten wiedergegeben.

**thru**

Das Arpeggio entspricht den Velocity-Werten Ihres Spiels auf der Tastatur. Wenn Sie die Noten z.B. kräftig anschlagen, erhöht sich die Velocity des Arpeggios.

## 10 Output Octave Shift

Legt den maximalen Arpeggio-Bereich in Oktaven fest.

**Einstellungen:** -10 – +10

## 11 [SF1] Tasten ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Die sechs Parameter Bank (12) bis Gate Time Rate Offset (17) in der unteren Hälfte des Displays können in jedem der Displays [SF1] ARP1 bis [SF5] ARP5 bearbeitet werden. Sie können die Parameter der unteren Display-Hälfte für jede der fünf Arpeggio-Einstellungen einstellen, indem Sie eine der Tasten [SF1] – [SF5] drücken. Das Achtelnoten-Symbol im Reiter-Menü zeigt jeden Arpeggio-Typ (außer „off“) an, der im Display der entsprechenden Unterfunktionstaste ausgewählt ist.

**Einstellungen:** [SF1] – [SF5], Unterfunktionstasten

## 12 Bank\*

Bestimmt die Arpeggio-Bank mit dem gewünschten Arpeggio-Typ. Wählen Sie „PRE“, wenn Sie einen Preset-Arpeggio-Typ auswählen möchten. Wählen Sie „USR“, wenn Sie einen selbst erstellten und gespeicherten Arpeggio-Typ auswählen möchten.

**Einstellungen:** PRE, USR

**HINWEIS** Für nähere Anweisungen zur Erstellung eigener Arpeggio-Typen lesen Sie auf Seite 66.

## 13 Category\*

### 14 Sub Category\*

Bestimmt die Category-Einstellung (Haupt- und Unterkategorie) des Arpeggios einschließlich des gewünschten Arpeggio-Typs. Diese Parameter sind verfügbar, wenn „PRE“ als Bank ausgewählt ist.

**Einstellungen:** Beachten Sie die Liste der Arpeggio-Kategorien auf Seite 62.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen, indem Sie die LIST-Taste [SF6] drücken und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen.

**HINWEIS** Näheres zur Verwendung der Arpeggio-Typen-Liste in der Datenliste 2 (separate Online-Dokumentation) finden Sie auf Seite 63.

## 15 Type\*

Bestimmt die Nummer des gewünschten Arpeggio-Typs in der ausgewählten Kategorie. Der Name des ausgewählten Arpeggio-Typs wird rechts der Nummer im Display angezeigt. Siehe die Arpeggio-Typen-Liste in der Datenliste 2 (separate Online-Dokumentation), die auf Seite 6 beschrieben ist.

## 16 Velocity Rate

Bestimmt den Prozentsatz, um den die ursprüngliche Velocity der Arpeggio-Noten verändert wird. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert kleiner als Null ist, wird er auf 1 gesetzt, und wenn der Wert größer als 127 ist, wird er auf genau 127 gesetzt. Dieser Parameter kann direkt über den Regler geändert werden.

**Einstellungen:** -100% – +0% – +100%

## 17 Gate Time Rate

Bestimmt die klingende Notenlänge der Arpeggio-Noten. Die Gate Time kann nicht unter ihren Minimalwert von 1 verringert werden; sämtliche Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimalwert gestellt. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** -100% – +0% – +100%



## Arpeggio-Einstellungen – [F3] ARP Other (Arpeggio Other)

Durch das Ändern von Timing und Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ des Arpeggio-Wiedergabe variieren.



**HINWEIS** Das 4-Part-Display kann nicht von diesem Display aus aufgerufen werden.

### 1 Unit Multiply

Reguliert die Arpeggio-Wiedergabedauer auf der Grundlage des Tempos. Mit diesem Parameter können Sie ein anderes Arpeggio aus einer Vorlage erzeugen. Stellen Sie beispielsweise einen Wert von 200% ein, so wird die Wiedergabezeit verdoppelt (das Tempo wird halbiert). Im Gegensatz dazu wird bei einem Wert von 50% die Wiedergabezeit halbiert und das Tempo verdoppelt. Die normale Wiedergabezeit entspricht einem Wert von 100%. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### 2 Quantize Value\*

Bestimmt, auf welche Schläge die Notendaten in den Arpeggio-Sequenzdaten ausgerichtet werden, oder bestimmt, auf welche Schläge in den Arpeggio-Sequenzdaten die Swing-Verschiebung angewendet wird. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden. Die Zahl rechts jedes Wertes zeigt die Klangdauer an, in Bezug auf eine Viertelnotenauflösung von 480 Clock-Impulsen.

**Einstellungen:** 60 (32stel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

### 3 Quantize Strength

Dieser Wert bestimmt, um welchen Anteil die Noten-Events auf die nächste Note im Quantisierungsrastrer verschoben werden. Die Einstellung 100% erzeugt genau das beim Parameter „Quantize“ (siehe oben) eingestellte Timing. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung. Eine Einstellung von 50% führt dazu, dass die Noten auf halben Weg zwischen 0% und 100% verschoben werden. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** 0% – 100%

### 4 Swing\*

Verzögert Noten an geradzahligen (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Einstellungen höher als 1 verzögern die Arpeggionoten, während Einstellungen unterhalb von 1 sie nach vorne verschieben. Die Einstellung

0 erzeugt genau das beim Parameter „Quantize“ (siehe oben) eingestellte Timing (Swing-Faktor 1). Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** -120 – +120

### 5 Velocity Rate

Bestimmt, um wieviel die Velocity der Arpeggio-Wiedergabe vom ursprünglichen Wert abweicht. Beispiel: Ein Wert von 100% bedeutet, dass die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die Velocity der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% die Velocity erhöhen. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert kleiner als 1 ist, wird er auf 1 gesetzt, und wenn der Wert größer als 127 ist, wird er auf genau 127 gesetzt.

**Einstellungen:** 0% – 200%

### 6 Gate Time Rate

Bestimmt, um wie viel die Gate Time (klingende Notenlänge) der Arpeggio-Noten vom ursprünglichen Wert abweicht. Beispiel: Ein Wert von 100% bedeutet, dass die Originalwerte verwendet werden. Einstellungen unter 100% verringern die Velocity der Arpeggio-Noten, wohingegen Werte über 100% die Velocity erhöhen. Die Gate Time kann nicht unter ihren Minimalwert von 1 verringert werden; sämtliche Werte außerhalb dieses Bereichs werden automatisch auf den Minimalwert gestellt. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** 0% – 200%

### 7 Octave Range

Legt den maximalen Arpeggio-Bereich in Oktaven fest. Positive Werteinstellungen erhöhen den Oktavenumfang der Arpeggio-Wiedergabe nach oben, während negative Werteinstellungen den Umfang nach unten erhöhen. Dieser Parameter kann direkt mit dem Regler geändert werden.

**Einstellungen:** -3 – +0 – +3

### 8 Loop

Wenn hier „on“ eingestellt ist, läuft das Arpeggio im Kreis (als Schleife), so lange Sie Tasten gedrückt halten. Wenn hier „off“ eingestellt ist, läuft das Arpeggio auch dann nur einmal ab, wenn Sie die Tasten gedrückt halten.

**Einstellungen:** off, on

### 9 Trigger Mode

Wenn hier „gate“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Note die Arpeggio-Wiedergabe gestartet und durch Loslassen gestoppt. Wenn hier „toggle“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Note die Arpeggio-Wiedergabe abwechselnd gestartet und gestoppt; beim Loslassen passiert nichts. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „gate“ eingestellt sein.

**Einstellungen:** gate, toggle

**HINWEIS** Die Trigger-Modus-Einstellung „toggle“ setzt die „Hold“-Einstellung „on“ im Arpeggio-Main-Display (Seite 154) außer Kraft. Mit anderen Worten: Auch dann, wenn der Parameter Hold auf „on“ eingestellt ist, wird durch Anschlagen der Taste die Arpeggio-Wiedergabe gestartet und gestoppt, wenn der Trigger-Modus auf „toggle“ eingestellt ist.



## 10 Accent Vel Threshold (Accent Velocity Threshold)

Einige Arpeggio-Typen enthalten die speziellen Betonungsdaten („Accent Phrase“), die nur dann wiedergegeben werden, wenn die Velocity höher ist als ein bestimmter, angegebener Wert. Dieser Parameter bestimmt die minimale Velocity, welche die Accent Phrase auslöst.

**Einstellungen:** off, 1 – 127

## 11 Accent Start Quantize

Bestimmt das Start-Timing der Accent Phrase, wenn die unter Accent Vel Threshold (s. o.) angegebene Velocity erreicht wurde. Wenn ausgeschaltet, beginnt die Accent Phrase, sobald eine Note mit dieser Velocity empfangen wird. Wenn eingeschaltet, beginnt die Accent Phrase auf dem bei jedem Arpeggio-Typ festgelegten, nächsten Schlag, nachdem eine Note mit dieser Velocity empfangen wurde.

**Einstellungen:** off, on

## 12 Random SFX

Einige Arpeggio-Typen besitzen eine Random-SFX-Funktion, die spezielle Sounds auslöst, z. B. Bundgeräusche einer Gitarre, wenn die Note losgelassen wird. Dieser Parameter bestimmt, ob Random SFX eingeschaltet ist oder nicht.

**Einstellungen:** off, on

## 13 Random SFX Velocity Offset

Legt einen Versatzwert fest, um den die ursprüngliche Velocity der Random-SFX-Noten verändert wird. Wenn der sich ergebende Velocity-Wert kleiner als Null ist, wird er auf 1 gesetzt, und wenn der Wert größer als 127 ist, wird er auf genau 127 gesetzt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

## 14 Random SFX Key On Control

Wenn hier „on“ eingestellt ist, wird der Random-SFX-Klang mit der vorprogrammierten Velocity abgespielt. Wenn hier „off“ eingestellt ist, wird der Random-SFX-Klang mit der Velocity abgespielt, die der Anschlagsstärke entspricht.

**Einstellungen:** off, on

## 15 MIDI Out Switch (MIDI Output Switch)

Wenn eingeschaltet, werden die Daten der Arpeggio-Wiedergabe an der MIDI-Schnittstelle ausgegeben.

**Einstellungen:** off (wird nicht ausgegeben), on (wird ausgegeben)

## 16 MIDI Out Channel (MIDI Output Channel)

Legt den MIDI-Sendekanal (Transmit Channel) für die Arpeggio-Wiedergabe fest. Wenn hier „kbd“ eingestellt ist, werden die Arpeggio-Wiedergabedaten auf dem MIDI-Sendekanal (Seite 137) ausgegeben, der im Performance-Play-Modus eingestellt wurde.

**Einstellungen:** 1 – 16, kbd (Keyboard Channel)

# Hüllkurveneinstellungen – [F4] EG (Envelope Generator)

Sie können den zeitlichen Verlauf des Klanges von dem Moment des Tastenanschlags bis zum Loslassen der Taste steuern. Mit Cutoff Frequency und Resonance können Sie auch die Klanghelligkeit einstellen.



## 1 AEG (Amplitude EG)

Bestimmt die AEG-Parameter (Amplitude Envelope Generator) für jeden Part. Mit den folgenden Parametern können Sie die Lautstärkeänderung vom Anschlag einer Note auf der Tastatur bis zum Ausklingen des Sounds steuern. Die hier vorgenommene Einstellung wird auf die AEG-Parameter (Seite 123) jeder Voice als Versatz angewendet.

### Attack (Attack Time, Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit, mit der die Lautstärke nach Anschlagen einer Taste bis zum maximalen Anfangspegel der Hüllkurve ansteigt.

### Decay (Decay Time, Abklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Lautstärke vom maximalen Anfangspegel auf den Sustain-Pegel abfällt.

### Sustain (Sustain Level; Haltepegel)

Bestimmt den Sustain-Pegel (Haltepegel), bei dem die Lautstärke so lange verweilt, wie die Note gehalten wird (nach der Attack- und der Decay-Phase).

### Release (Release Time)

Legt fest, wie schnell der Klang auf Null ausklingt, nachdem die Taste losgelassen wurde.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**HINWEIS** Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist, sind Sustain Level und Release Time nicht verfügbar.

## 2 FEG (Filter EG)

Bestimmt die FEG-Parameter (Amplitude Envelope Generator) für jeden Part. Mit dem FEG können Sie die Entwicklung der Klanghelligkeit (Cutoff-Frequenz) von dem Moment an, wo der Klang einsetzt, bis zu dem Moment, an dem er aufhört, steuern. Die hier vorgenommene Einstellung wird auf die FEG-Parameter (Seite 119) jeder Voice als Versatz angewendet.

### Attack (Attack Time, Anstiegszeit)

Bestimmt die Geschwindigkeit der Filteränderung vom Spielzeitpunkt der Note bis zum maximalen Anfangspegel der Cutoff-Frequenz.

### Decay (Decay Time, Abklingzeit)

Bestimmt, wie schnell die Cutoff-Frequenz vom maximalen Anfangswert auf den Sustain-Pegel abfällt.



### Release (Release Time)

Bestimmt, wie schnell die Cutoff-Frequenz vom Sustain-Pegel auf Null abfällt, wenn die Note losgelassen wird.

### Depth (Tiefe; Anteil)

Bestimmt die Stärke bzw. den Anteil, mit dem die Filter-Hüllkurve die Cutoff-Frequenz beeinflussen soll. Eine Einstellung von 0 bewirkt keine Änderung der Cutoff-Frequenz. Je weiter der Wert von 0 entfernt ist, desto größer ist die Frequenzänderung. Bei negativen Werten wird die Änderungsrichtung der Frequenz umgekehrt.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

**HINWEIS** Wenn eine Drum Voice ausgewählt ist, sind nicht alle Parameter verfügbar. Nicht verfügbare Parameterwerte sind leer und können nicht verändert werden.

### 3 Filter

Bestimmt Grenzfrequenz und Resonanz des Filters und stellt so den Klang der Performance ein. Die hier vorgenommene Einstellung wird auf die gleichnamigen Parameter (Seite 117) jeder Voice als Versatz angewendet.

#### Cutoff

Bestimmt die Cutoff-Frequenz des Filters. Die hier eingestellte Frequenz ist die Arbeitsfrequenz, bei der die Signale verändert werden, die das Filter durchlaufen.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

#### Resonance/Width

Die Funktion dieses Parameters ist abhängig vom gewählten Filtertyp. Falls Filter des Typs LPF, HPF, BPF (außer BPFw) oder BEF ausgewählt wurden, wird mit diesem Parameter die Resonanz eingestellt. Wenn das ausgewählte Filter vom Typ BPFw ist, wird mit diesem Parameter die Frequenzbandbreite eingestellt.

Mit Resonance stellen Sie den Resonanzanteil (Betonung der Obertöne bzw. Höhen) des Signals im Umfeld der Grenzfrequenz ein. Dieser Parameter verleiht dem Klang in Kombination mit der Cutoff-Frequenz einen typischen Charakter.

Beim BPFw wird der Width-Parameter verwendet, um die Bandbreite der Signalfrequenzen einzustellen, die vom Filter durchgelassen werden.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

## Equalizer-Einstellungen – [F5] EQ

In diesem Display können Sie einen 3-bandigen, parametrischen EQ auf jeden einzelnen Part anwenden, um den Klang fein einzustellen. Die EQ-Verläufe für Low und High sind fest als Niveauregelung ausgeführt.



### 1 Frequency

Legt die Arbeitsfrequenz fest. Frequenzen im Bereich dieses Wertes werden je nach Gain-Einstellung angehoben/abgesenkt. Je höher der Wert, desto höher ist die Frequenz.

#### Einstellungen:

##### Low

50,1 Hz – 2,0 kHz

##### Middle

139,7 Hz – 10,1 kHz

##### High

503,8 Hz – 14,0 kHz

### 2 Gain

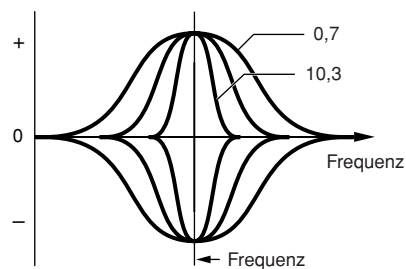
Legt die Pegelverstärkung für die (oben eingestellte) Frequenz bzw. den Wert fest, um den das ausgewählte Frequenzband abgesenkt oder angehoben wird.

**Einstellungen:** -12 dB – +0 dB – +12 dB

### 3 Q (Kehrwert der Bandbreite)

Variiert den Signalpegel an der festgelegten Frequenz, um verschiedene Frequenzkurvenmerkmale zu erzeugen. Je größer der Wert, desto schmaler die Bandbreite. Je kleiner der Wert, desto größer die Bandbreite.

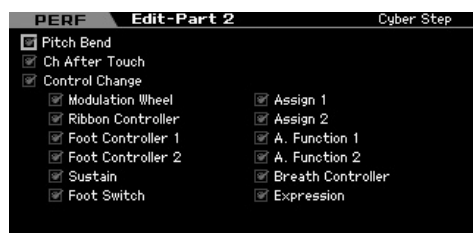
**Einstellungen:** 0,7 – 10,3



## MIDI-Filter-Einstellungen – [F6] RcvSwitch (Receive Switch)

In dieser Anzeige können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Meldungen. Wenn der betreffende Parameter eingeschaltet („on“) ist, reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Daten. Jede der Controller-Bezeichnungen in diesem Display zeigt die MIDI-Daten an, die von dem entsprechenden Controller erzeugt werden.

**HINWEIS** Für Parts, denen die Drum Voice zugewiesen ist, ist Sustain nicht verfügbar.





# Performance-Jobs – praktische Funktionen

Im Performance-Job-Modus finden Sie einige wichtige Werkzeuge für die Organisation und Initialisierung von Daten, die bei der Erstellung und Archivierung von Performances wichtig sind. Drücken Sie im Performance-Modus die [JOB]-Taste, um den Performance-Job-Modus aufzurufen.

## Performance-Jobs – Bedienung der Grundfunktionen

- 1 Drücken Sie im Performance-Modus die Taste [JOB], um den Performance-Job-Modus aufzurufen.**
- 2 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F1] bis [F4] drücken.**
- 3 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter und stellen Sie den Wert ein.**
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)**  
Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].
- 5 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Job auszuführen.**  
Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ (abgeschlossen), und das vorherige Display wird wieder angezeigt.
- 6 Kehren Sie mit der Taste [PERFORM] in den Performance-Play-Modus zurück.**

### ! VORSICHT

Auch nach Ausführung eines Jobs führt die Auswahl einer anderen Performance oder das Ausschalten des Geräts, ohne vorher gespeichert zu haben, zu einem Verlust der Performance-Daten. Denken Sie daran, die Performance-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie eine andere Performance auswählen oder das Gerät ausschalten.

## Initialisieren einer Performance – [F1] Init (Initialize)

Mit dieser Funktion können Sie alle Performance-Parameter auf die Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw.



### 1 All Parameters

Es werden sämtliche Einstellungen der ausgewählten Performance initialisiert. Wenn diese Einstellung aktiviert ist („on“), lässt sich der Cursor nicht bewegen.

### 2 Common Parameters

Es werden die Einstellungen der Common-Parameter der ausgewählten Performance initialisiert.

**HINWEIS** Der Insertion Effect Switch (Insert-Effekt-Schalter) ist ein Part-Parameter. Markieren Sie daher das folgend beschriebene Feld von Part 1–4, wenn Sie die Parametereinstellungen des Insertion Effect Switch initialisieren möchten.

### 3 Part-Parameter

#### Part 1 – 4

Parameter-Einstellungen für eingeschaltete Parts werden initialisiert.

#### A/D (A/D-Eingang)

Dies ist der Part-Eingang für Signale eines externen Audiogeräts, das an der A/D-INPUT-Buchse angeschlossen ist. Wenn dies markiert ist, werden die Parametereinstellungen des A/D-Input-Parts (Seite 147) im Common-Edit-Modus initialisiert.

#### mLAN

Dies ist der Part-Eingang für Signale eines externen Audiogeräts, das über ein IEEE1394-Kabel an der mLAN-Buchse angeschlossen ist. Wenn dies markiert ist, werden die Parametereinstellungen des mLAN-Parts (Seite 147) im Common-Edit-Modus initialisiert.

## Edit Recall – [F2] Recall

Wenn Sie nach der Bearbeitung einer Performance eine andere Performance anwählen, ohne die vorgenommenen Änderungen zu speichern, gehen diese verloren. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Performance mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen aufrufen.



## Performance-Kopierfunktion – [F3] Copy

### Kopieren von Parametereinstellungen von einer anderen Performance – [SF1] Part

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie Common-Edit- und Part-Edit-Einstellungen einer Performance in die zurzeit bearbeitete Performance kopieren. Dies ist nützlich, wenn Sie eine Performance erzeugen und einige Parametereinstellungen von anderen Performances verwenden möchten.



#### 1 Performance

Bestimmt die Bank und Nummer der zu kopierenden Performance. Dieser Parameter lässt sich nicht einstellen, wenn Current Performance (s. u.) eingeschaltet ist.

#### 2 Current Performance

Wenn dies eingeschaltet ist, wird die momentan ausgewählte Performance (die Sie gerade bearbeiten) als Quelle ausgewählt. Entsprechend können Sie die Parametereinstellungen von einem Part auf einen anderen Part derselben Performance kopieren.

#### 3 Datentyp der Quelle

Bestimmt den Quelldatentyp einschließlich der Part-Nummer. Je nach der hier gewählten Einstellung wird der Datentyp des Ziels (darunter) automatisch entsprechend eingestellt.

**Einstellungen:** Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

**HINWEIS** Der Insertion Effect Switch (Insert-Effekt-Schalter) ist ein Part-Parameter. Daher werden die Parametereinstellungen des Insertion Effect Switch des ausgewählten Parts nur dann kopiert, wenn einer der Parts 1–4 ausgewählt wird.

#### 4 Datentyp des Ziels

Bestimmt den Zieldatentyp einschließlich der Part-Nummer. Wenn der Datentyp der Quell-Voice (oben) auf „common“ gestellt ist, ist dieser Parameter ebenfalls auf „common“ festgelegt.

**Einstellungen:** Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

### Kopieren der Effekteinstellungen einer Voice – [SF2] Voice

Mit dieser nützlichen Funktion können Sie Effekt- und Master-EQ-Einstellungen einer Voice einer Performance in die zurzeit bearbeitete Performance kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Performance Einstellungen enthält, die Sie in der aktuellen Performance verwenden möchten.



#### 1 Performance

Bestimmt die Bank und Nummer der zu kopierenden Performance. Dieser Parameter lässt sich nicht einstellen, wenn Current Performance (s. u.) eingeschaltet ist.

#### 2 Current Performance

Wenn dies eingeschaltet ist, wird die momentan ausgewählte Performance (die Sie gerade bearbeiten) als Quelle ausgewählt.

#### 3 Quell-Part

Legt den Part der Quell-Performance fest. Es wird der Name der Voice angezeigt, die dem ausgewählten Part zugewiesen ist.

#### 4 Einstellungen der Effekteinheit

Bestimmt, welche Effekteinheiten kopiert werden. Sie können zwischen den Effekteinheiten Reverb, Chorus, Master EQ und Master Effect auswählen.

**HINWEIS** Auch dann, wenn Reverb und Chorus eingeschaltet werden („on“) wird durch Ausführen des Jobs nicht der Send-Pegel von der Voice zur Performance mitkopiert. Wenn Sie für die kopierte Voice den gleichen Effektanteil für Reverb und Chorus wie im Voice-Modus erhalten möchten, stellen Sie Reverb Send (1) und Chorus Send (2) im Voice-Output-Display im Performance-Part-Edit-Modus von Hand auf den gleichen Wert wie im Voice-Edit-Modus ein.

## Senden der Performance-Daten via MIDI – [F4] Bulk (Bulk Dump)

Mit dieser Funktion können Sie für die Datenarchivierung die bearbeiteten Parametereinstellungen der aktuell ausgewählten Performance an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden. Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Bulk-Dump-Vorgang auszuführen.

**HINWEIS** Um Blockdaten übertragen zu können, müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer einstellen. Näheres siehe Seite 268.

**HINWEIS** Die Bulk-Dump-Daten enthalten nur die MIDI-Meldungen und nicht die Waveforms.



# Erstellen einer Voice/Performance mit der Sampling-Funktion

Der MOTIF XS besitzt eine leistungsfähige Sampling-Funktion, mit der Sie Audiosignale aufzeichnen können – zum Beispiel Gesang über ein Mikrofon, oder eine E-Gitarre –, und die entstandenen Samples mit den Voices und Performances des Instruments mischen können. Wenn Sie den Sampling-Modus vom Voice- oder Performance-Modus aus aufrufen, können Sie Ihre eigenen Samples erstellen, bearbeiten, einer „Waveform“ (Wellenform) zuweisen, und dann die eigene Waveform einer User-Voice oder Performance zuweisen.

Dieser Abschnitt beschreibt die Sampling-Funktionen, die verfügbar sind, wenn Sie den Sampling-Modus vom Voice- oder Performance-Modus aus mit der Taste [INTEGRATED SAMPLING] aufgerufen haben.

**HINWEIS** Sie können den Sampling-Modus auch aufrufen, indem Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING] im Song- oder Pattern-Modus drücken. Bedenken Sie, dass sich die Sampling-Funktionen unterscheiden, je nachdem, von welchem Modus aus Sie den Sampling-Modus aufrufen – vom Voice-/Performance-Modus oder vom Song-/Pattern-Modus. Auf Seite 242 finden Sie Anweisungen zur Verwendung der Sampling-Funktion im Song-/Pattern-Modus.

## Die Struktur des Sampling-Modus'

In diesem Abschnitt erfahren Sie alles über die Struktur und die Organisation der Samples, Key Banks und Waveforms, sowie deren Beziehungen zu Voices und Performances.

### Sample

Ein Sample besteht aus digitalen Audiodaten, die durch direkte Aufnahme eines elektrischen Signals im MOTIF XS entstanden sind, z. B. Gesang oder E-Gitarre. In dieser Anleitung werden die Begriffe „Sample“ und „Wellenform“ abwechselnd verwendet; es sollte jedoch deutlich unterschieden werden zwischen der „Wellenform“ (den reinen Audiodaten) und der „Waveform“ (die gesammelten Audio-Daten, aus denen eine Voice besteht, und die durchweg als „Waveform“ erwähnt wird).

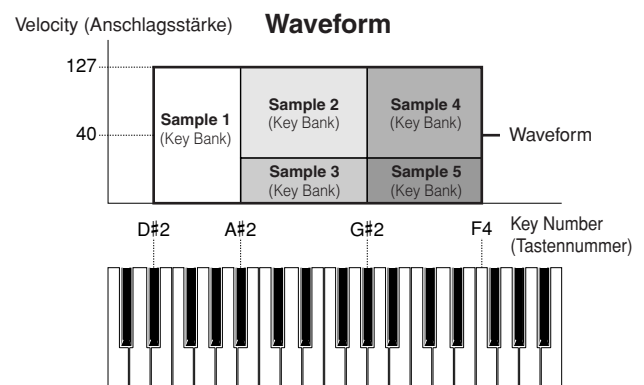
Samples können im Instrument mittels folgender Methoden erstellt werden: Aufnahme von Audiosignalen im Sampling-Modus, Laden einer WAV- oder AIFF-Datei von einem am MOTIF XS angeschlossenen USB-Speichergerät im File-Modus, und Laden einer WAV- oder AIFF-Datei von einem Laufwerk, das sich in dem Netzwerk befindet, mit dem der MOTIF XS verbunden ist. Da die so erhaltenen Sample-Daten beim Ausschalten verlorengehen, sollten Samples im internen Speicher des MOTIF XS als digitale Daten (in einem der Formate WAV oder AIFF) auf einem USB-Speichergerät oder einem Computer im Netzwerk des MOTIF XS gespeichert werden.

### Sample, Key Bank und Waveform

Samples werden als „Waveforms“ im MOTIF XS gespeichert. Bevor Sie ein Sample aufnehmen oder von einem USB-Speichergerät laden können, müssen Sie eine Waveform-Nummer als Ziel angeben. Diese Waveform dient sodann als „Container“ für das Sample.

Jede Waveform kann mehrere Samples enthalten. Um diese Samples an einer bestimmten Stelle im Container anzuordnen, können Sie den Tastaturbereich und den Velocity-Bereich jedes Samples einstellen. Durch diese Einstellung werden unterschiedliche Samples abgespielt,

je nach gespielter Note und deren Velocity-Wert. Der Noten- und der Velocity-Bereich, dem jedes Sample zugeordnet ist, wird „Key Bank“ genannt.



### Voices und Waveforms

Sie können die Waveform spielen, indem Sie diese einer Voice zuweisen und dann die Voice auf der Tastatur spielen. Sie können die Waveform im Voice-Element-Edit-Modus (Seite 112) einem Voice-Element zuweisen. Im Voice-Edit-Modus können Sie die erzeugte Waveform mit der Sampling-Funktion dem bearbeiteten Element zuweisen, genauso als ob Sie eine der anderen 2670 Preset-Waveforms des Instruments zuwiesen.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass Sie die User-Voices, die Sie im (vom Voice/Performance-Modus aus aufgerufenen) Sampling-Modus erstellt haben, den Mixing-Parts eines Songs/Patterns zuweisen können. Sie können auch im Voice-Edit-Modus die Waveforms, die Sie im (vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufenen) Sampling-Modus erstellt haben, den Voice-Elementen zuweisen.



# Sampling-Main-Display

Das Sampling-Main-Display, der „Eingangsbereich“ des Sampling-Modus, wird mit der Taste [INTEGRATED SAMPLING] aus dem aktuellen Modus heraus aufgerufen.

Wenn Sie im Voice- oder Performance-Modus die Taste [INTEGRATED SAMPLING] drücken, wird der Sampling-Modus aufgerufen, in dem Sie Samples (Waveforms) erzeugen, die Sie daraufhin Voices oder Performances zuweisen können. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum ursprünglichen Modus (Voice oder Performance) zurückzukehren.

## Auswählen von Waveform und Key Bank – [INTEGRATED SAMPLING]

Im Sampling-Main-Display wählen Sie die Waveform und deren Key Bank aus, daraufhin können Sie den Klang des Samples hören, welcher der Key Bank zugewiesen ist.



### 1 Waveform

Legt die Waveform-Nummer fest. Der Name der gewählten Waveform wird angezeigt.

**Einstellungen:** 0001 – 1024

### 2 Key (Key Range) (nur Anzeige)

Zeigt den Tastaturbereich (Range) der Key Bank an.

### 3 Velocity (Velocity Range) (nur Anzeige)

Zeigt den Velocity-Bereich der aktuell ausgewählten Key Bank an.

### 4 Sample Size (nur Anzeige)

Zeigt die Größe des Samples an, das der ausgewählten Key Bank zugewiesen ist.

### 5 Frequency (nur Anzeige)

Zeigt die Sampling-Frequenz des Samples an, das der ausgewählten Key Bank zugewiesen ist.

**HINWEIS** Die Geschwindigkeit, mit der digitale Messvorgänge stattfinden, wird Sampling-Frequenz genannt. Je höher die Sampling-Frequenz ist, desto besser ist die Klangqualität. 44,1 kHz ist der Standardwert der Sampling-Frequenz.

### 6 Stereo/Mono (nur Anzeige)

Zeigt an, ob das der ausgewählten Key Bank zugewiesene Sample stereo oder mono ist.

### 7 Recordable Time (nur Anzeige)

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird unter Annahme eines Mono-Signals mit einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz berechnet. Die Grafik zeigt den belegten Speicher als blaue Linie an.

### 8 [SF1] Audition

Sie können das der ausgewählten Key Bank zugewiesene Sample hören, indem Sie diese Taste gedrückt halten. So können Sie überprüfen, wie das Sample bei der Wiedergabe klingen wird.

### 9 [SF6] KBD (Keyboard)

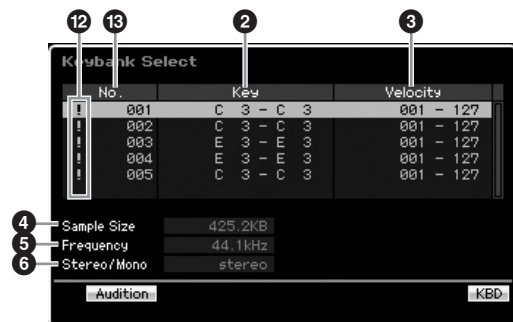
Sie können die Key Bank der ausgewählten Waveform auch direkt über die Tastatur auswählen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

### 10 [F6] Rec (Record)

Mit dieser Taste rufen Sie das Sampling-Record-Setup-Display auf. In diesem Display stellen Sie das Instrument für das Sampling ein. Näheres siehe Seite 164.

### 11 [SF5] Keybank

Diese Taste ruft die Liste der Key Banks auf, aus denen die Waveform besteht. Sie können die gewünschte Key Bank mit dem Wählrad, den Cursortasten Auf/Ab oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auswählen.



Zu den Parametern **2** – **6** lesen Sie bei den gleichnamigen Parametern im Sampling-Main-Display nach.

### 12 Duplizierungssymbol

Dieses Symbol erscheint, wenn Tastatur- und Velocity-Bereiche sich mit anderen Key Banks überlappen. Für Informationen darüber, wie die Samples sich überschneidender Key Banks gespielt werden, siehe Seite 170.

### 13 Key-Bank-Nummer (nur Anzeige)

Zeigt die Key-Bank-Nummer der ausgewählten Waveform an.



# Sample-Aufnahme

## [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

Mit der Sample-Aufnahmefunktion können Sie Klänge direkt im MOTIF XS aufnehmen – z. B. Gesang über ein angeschlossenes Mikrofon, das Signal einer E-Gitarre, oder Audio von einem externen CD- oder MP3-Player – und im Instrument als Samples speichern. Die durch diese Funktion gewonnenen Samples können auf der Tastatur gespielt werden, nachdem sie zunächst einer Waveform und dann einer Voice zugewiesen wurden.

### Wichtig

Zur Verwendung der Sample-Funktion müssen im Instrument DIMM-Module installiert sein. Näheres zum Einbau von DIMMs finden Sie auf Seite 295. Die aufgenommenen (oder bearbeiteten) Sample-Daten befinden sich nur vorübergehend im DIMM und gehen beim Ausschalten verloren. Denken Sie daran, das USB-Speichergerät oder einen an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer bereit zu halten, bevor Sie die Sample-Funktion verwenden.

## Sampling – Bedienung

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie eine Voice oder Performance mittels der Sample-Funktion aufnehmen.

### 1 Schließen Sie ein Mikrofon oder andere Audiogeräte am MOTIF XS an.

Näheres zur weiteren Vorgehensweise finden Sie auf Seite 39. Falls Sie (mit der Resampling-Funktion) den Klang des MOTIF XS als Aufzeichnungsquelle nutzen möchten, ist dieser Schritt nicht notwendig.

### 2 Rufen Sie den Voice- oder Performance-Modus auf.

Bei Aufruf des Performance-Modus wählen Sie die Performance, der das Sample zugeordnet werden soll.

### 3 Drücken Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen. (Die LED leuchtet auf.)

Das Sampling-Main-Display erscheint.

### 4 Drücken Sie die Taste [F6], um das Record-Setup-Display aufzurufen (Seite 164).

Stellen Sie die folgenden Parameter im Setup-Display ein. Die folgenden Zahlen in Klammern beziehen sich auf die Parameter im Sample-Record-Display auf der nächsten Seite.

- Input Source (Eingangssignalquelle; ❷) bestimmt den Anschluss, von dem aus das Audiosignal (vom Mikrofon oder Audiogeräten usw.) zugeführt wird.
- Waveform (❸) bestimmt die Waveform-Nummer.
- Voice (❹) legt die Voice-Bank und -Nummer fest.
- Part (❺) bestimmt den Performance-Part, dem die Voice zugeordnet war, als Sie vom Performance-Modus in den Sampling-Modus schalteten.
- Stellen Sie die anderen Parameter nach Bedarf ein.

### 5 Drücken Sie die Standby-Taste [F6], um das Record-Standby-Display aufzurufen (Seite 166).

Stellen Sie im Standby-Display die folgenden Parameter ein. Zahlen in Klammern entsprechen denen, welche die Parameter im Standby-Display bezeichnen.

- Stellen Sie den Trigger Mode (❶) ein, um die Methode festzulegen, mit der die Sample-Aufnahme ausgelöst werden soll. Normalerweise können Sie hier „level“ (Pegel) einstellen.

- Wenn Sie Trigger Mode (❶) auf „level“ einstellen, müssen Sie auch den Trigger Level (❷) einstellen. Stellen Sie diesen Parameter so ein, dass das rote Dreieck in der Pegelanzeige (welches den Trigger-Pegel anzeigt) etwas niedriger liegt als das dort angezeigte Signal.

### 6 Stellen Sie den Eingangspegel optimal ein.

Für beste Klangqualität versuchen Sie, den Eingangspegel so hoch wie möglich einzustellen, ohne dass die Übersteuerungsanzeige aufleuchtet. Gehen Sie wie folgt vor, um den Eingangspegel einzustellen.

- Wenn Input Source auf A/D Input gestellt ist, passen Sie den Eingangspegel mit dem Drehregler GAIN auf der Geräterückseite an. Wenn Sie den Eingangspegel nicht richtig einstellen können, ändern Sie die Mic/Line-Einstellung (Seite 263) im Utility-Modus.
- Wenn Input Source auf Resample eingestellt ist, stellen Sie den Eingangspegel bei Record Gain ein.
- Wenn Input Source auf mLAN eingestellt ist, lässt sich der Pegel nicht einstellen.

### 7 Schalten Sie mit der Taste [SF1] die Confirm-Funktion ein oder aus.

Der Reiter Confirm leuchtet grün, wenn eingeschaltet, und erlischt zu grau, wenn ausgeschaltet. Wenn Confirm (Bestätigung) eingeschaltet ist, können Sie das soeben aufgenommene Sample anhören und es erneut aufzeichnen, wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind.

### 8 Drücken Sie die Start-Taste [F5], um den Sampling-Vorgang zu starten.

Wenn Trigger Mode (❶) auf „manual“ gestellt ist, startet der Druck auf diese Taste den Sampling-Vorgang sofort (die Anzeige RECORDING erscheint im Display). Wenn Trigger Mode (❶) auf „level“ gestellt ist, schaltet der Druck auf diese Taste den Sampling-Vorgang scharf, aber startet ihn nicht (die Anzeige WAITING erscheint im Display).

### 9 Spielen Sie den aufzunehmenden Klang ab.

Wenn Trigger Mode (❶) auf „level“ gestellt ist, und es wird ein Audiosignal zugeführt, das den Trigger Level (❷) überschreitet, wechselt die Anzeige WAITING zu RECORDING, und der Sampling-Vorgang startet. Während des Sampling-Vorgangs erscheint eine grafische Darstellung der Audiodaten im Display.



## 10 Drücken Sie die Stop-Taste [F6], um den Sampling-Vorgang zu beenden.

Wenn Sie Confirm in Schritt 7 weiter oben eingeschaltet haben, erscheint das Sampling-Finished-Display (Seite 167). Drücken Sie die Audition-Taste [SF1], um den gesampelten Klang anzuhören. Falls Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie die Taste [ENTER], um den aufgenommenen Klang als „Sample“ zu speichern und zum Setup-Display zurückzukehren. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind und es erneut versuchen möchten, drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Standby-Display zurückzukehren und den Vorgang ab Schritt 5 zu wiederholen.

Wenn Sie Confirm in Schritt 7 weiter oben ausgeschaltet haben, wird der aufgenommene Klang sofort als „Sample“ gespeichert.

**HINWEIS** Wenn Sie Record Next (4) oben in Schritt 4 auf „on“ gestellt haben, kehrt das Instrument zurück zum Standby-Display, nachdem die Sample-Daten fixiert wurden. In diesem Fall können Sie den Sampling-Record-Modus mit der Taste [EXIT] verlassen.

## 11 Speichern Sie die erzeugte Waveform auf einem USB-Speichergerät.

Näheres zur Namensgebung finden Sie auf Seite 278.

### ! VORSICHT

Die aufgenommenen (bearbeiteten) Sample-Daten befinden sich vorübergehend im DIMM (Seite 79). Alle Daten im DIMM-Speicher gehen beim Ausschalten des Geräts verloren. Sie sollten vor dem Ausschalten stets alle im DIMM befindlichen Daten auf einem USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer sichern.

## Sampling Setup – [F6] Rec

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter für den Sampling-Vorgang einstellen. Drücken Sie die Taste [F6] im Sampling-Main-Display, um dieses Display aufzurufen. Drücken Sie die Taste [EXIT] zur Rückkehr zum Sampling-Main-Display.



### 1 Recording Type

Bestimmt den Sampling-Typ. Beachten Sie, dass dieser Parameter fest auf „sample“ eingestellt ist, wenn Sie den Sampling-Modus aus dem Voice- bzw. Performance-Modus heraus aufrufen.

### 2 Input Source

Wählt den Eingangsanschluss, an dem das zu sampelnde Signal anliegt.

**Einstellungen:** A/D Input, resample, mLAN

#### A/D Input

Die analogen Audiosignale von den Buchsen A/D INPUT werden als Aufnahmequelle verwendet.

#### resample

Audiosignale von den Buchsen OUTPUT des MOTIF XS werden als Aufnahmequelle verwendet.

#### mLAN

Audiosignale vom mLAN-Anschluss (verfügbar am MOTIF XS8, und verfügbar am MOTIF XS6/7 bei Installation einer optionalen Karte mLAN16E2) werden als Aufnahmequelle verwendet. Dieses Audiosignal wird vom Computer über die mLAN-Ports 3 und 4 gesendet.

### 3 Stereo/Mono

Bestimmt ob das Audiosignal als Mono- oder Stereo-Sample aufgenommen wird.

**Einstellungen:** monoL, monoR, monoL+R, stereo

#### monoL

Das Signal des L-Kanals wird als Mono-Sample aufgezeichnet.

#### monoR

Das Signal des R-Kanals wird als Mono-Sample aufgezeichnet.

#### monoL+R

Die Signale der Kanäle L und R werden gemischt und als Mono-Sample aufgezeichnet.

#### stereo

Ein Stereo-Sample wird aufgezeichnet.

### 4 Record Next

Wenn eingeschaltet, wird nach Abschluss des aktuellen Sampling-Vorgangs automatisch die nächste Taste als Sampling-Ziel ausgewählt (einschließlich der Zuweisung des Samples zu einer Key Bank), und das Standby-Display erscheint. Dieser Parameter ist hilfreich, wenn Sie mehrere Samples nacheinander aufnehmen möchten.

Wenn Sie Samples von einer Sampling-CD mit verschiedenem Material gewinnen möchten, können Sie diesen Parameter einschalten und den Trigger Mode auf „level“ einstellen – und das Instrument vollautomatisch aufeinanderfolgende Samples aufnehmen lassen. Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Sampling-Record-Modus zu verlassen.

**Einstellungen:** on, off

**HINWEIS** Wenn sowohl [SF1] Confirm als auch Record Next vor Sampling-Beginn eingeschaltet waren, erscheint das FINISHED-Display, nach Abschluss des Sampling-Vorgangs. Fixieren Sie die Sample-Daten im FINISHED-Display mit der Taste [ENTER], so dass das Instrument zum STANDBY-Display zurückkehrt.

**HINWEIS** Dieser Parameter ist hilfreich, wenn Sie mit einer Sampling-CD als Quelle den Keys nacheinander einzelne Samples zuweisen möchten, um eine Drum-Voice zu erzeugen.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass der Parameter Record Next möglicherweise auf „off“ festgelegt ist nicht geändert werden kann. Dies ist der Fall, wenn Sie den Sampling-Modus aus dem Voice-Modus/Performance-Modus aufrufen, die Voice auf eine andere Einstellung stellen als „off“ und Source (siehe oben) auf „resample“ einstellen.



**5 Frequency**

Bestimmt die Sampling-Frequenz. Wenn Input Source (2) auf „mLAN“ gestellt ist, ist dieser Parameter auf „44.1kHz“ fixiert. Normalerweise sollte dieser Parameter auf den höchsten Wert, „44.1kHz“, eingestellt sein. Wenn sie einen Lo-Fi-Sound wünschen, wählen Sie einen anderen Wert als 44,1 kHz. Bei anderen Einstellungen als 44,1 kHz kann sich der gehörte Klang je nach dem ursprünglichen Signal vom aufgenommenen Klang unterscheiden.

**Einstellungen:** 44.1k (44,1 kHz), 22.0kLo (22,05 kHz Lo-Fi), 11.0kLo (11,025 kHz Lo-Fi), 5.5kLo (5,5125 kHz Lo-Fi)

**6 Waveform**

Legt die Waveform-Nummer als Ziel fest.

**Einstellungen:** 0001 – 1024

**! VORSICHT**

Der Sampling-Vorgang überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Waveform zuvor vorhanden waren. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

**7 Keybank**

Legt die Notenummer der Key Bank als Ziel fest. Der hier eingestellte Wert kann im Sampling-Edit-Modus bearbeitet werden (Seite 167).

**Einstellungen:** C-2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Näheres siehe Seite 82.

**8 Track**

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Modus vom Voice-/Performance-Modus aus aufgerufen wurde.

**9 Part**

Legt den Performance-Part fest, dem die durch das Sampling erstellte Voice (10) zugewiesen wird. Wenn ausgeschaltet, wird das Sample nicht dem Performance-Part zugeordnet.

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Sampling-Modus vom Performance-Modus aus aufgerufen wurde. Wenn die Voice (10) ausgeschaltet ist, kann dieser Parameter auch dann nicht eingestellt werden, wenn der Sampling-Modus vom Performance-Modus aus aufgerufen wurde.

**Einstellungen:** off, 1 – 4

**10 Voice**

Legt anhand der Voice-Bank und -Nummer die Voice fest, der die per Sampling erstellte Waveform (6) zugewiesen wird. Wenn Sie die Voice-Bank auf einen der Werte USER1 – 3 einstellen, wird die Waveform (6) dem Element 1 der neuen, per Sampling erstellten Normal Voice zugewiesen. Wenn Sie die Voice-Bank auf UDR stellen, wird die Waveform (6) der Drum Key (11) der angegebenen Drum Voice zugewiesen. Wenn ausgeschaltet, wird nur eine Waveform (6) erzeugt; das Sample wird nicht als User-Voice gespeichert.

**Einstellungen:**

Voice Bank: Off, USER1 – 3 (User 1 – 3), UDR (User Drum)  
Voice-Nummer: 001 – 128

**! VORSICHT**

Wenn die Voice Bank auf einen der Werte USER1 – 3 gestellt ist, überschreibt der Sampling-Vorgang alle bestehenden Daten der Ziel-Voice-Nummer. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

**11 Drum Key**

Bestimmt den Key, der die Waveform (6) zugewiesen wird, wenn die Voice-Bank (10) auf „UDR“ gestellt ist.

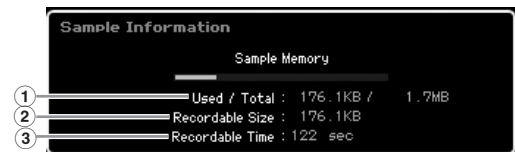
**Einstellungen:** C0 – C6

**12 Recordable Time (nur Anzeige)**

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird unter Annahme eines Mono-Signals mit einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz berechnet. Der momentan belegte Speicherplatz wird im Display als blaue Linie angezeigt.

**13 [SF6] INFO (Information)**

Zeigt die Größe des verwendeten Sampling-Speichers an.

**1 Used/Total (nur Anzeige)**

Zeigt die Größe des verwendeten und des insgesamt verfügbaren Speichers an.

**2 Recordable Size (nur Anzeige)**

Zeigt die Größe des freien Speichers an.

**3 Recordable Time (nur Anzeige)**

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird aufgrund der Annahme berechnet, dass die Sampling-Frequenz 44,1 kHz (mono) beträgt.

**14 [F6] Standby**

Mit dieser Taste rufen Sie das Sampling-Record-Standby-Display auf. In diesem Display wird der Sampling-Vorgang ausgeführt. Näheres siehe Seite 166.



## Sampling Record—[F6] Standby

In diesem Display wird der Sampling-Vorgang ausgeführt. Drücken Sie im Setup-Display die Taste [F6], um dieses Display aufzurufen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Setup-Display zurückzukehren.



### 1 Waveform (Indication only)

Hier werden Nummer und Name der ausgewählten Waveform angezeigt.

### 2 Key (Key Range) (nur Anzeige)

Zeigt den Tastenbereich der momentan ausgewählten Key Bank an.

### 3 Velocity (Velocity Range) (Nur Anzeige)

Zeigt den Velocity-Bereich der aktuell ausgewählten Key Bank an.

### 4 Record Monitor

Bestimmt den Ausgangspegel des Monitors für das Eingangssignal während des Samplings. Dieses Monitorsignal wird an der PHONES-Buchse oder den Buchsen OUTPUT R und L/MONO ausgegeben.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 5 Record Gain

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Input Source (Seite 164) auf „resample“ gestellt ist (wodurch der eigene Klang des MOTIF XS aufgenommen wird). Bestimmt den Aufnahmepegel beim Resampling. Je höher der Wert, desto höher die Lautstärke des resampelten Signals. Bevor Sie den Sampling-Vorgang auslösen, können Sie die geeignete Lautstärke unter Ablesung der Pegelanzeige (10) einstellen, während Sie auf der Tastatur spielen.

**Einstellungen:** -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB

### 6 Key

Zeigt die Keybank (Seite 165) an, die im Sampling-Record-Setup-Display eingestellt wurde. Die Key Bank kann nach dem Sampling-Vorgang sowohl hier als auch im Sampling Edit (Seite 167) geändert werden.

**Einstellungen:** C-2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Näheres siehe Seite 82.

### 7 Trigger Level

Wenn Trigger Mode (8) auf „level“ eingestellt ist, müssen Sie auch den Trigger Level einstellen. Das Sampling beginnt, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel überschreitet. Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige dargestellt als rotes Dreieck. Stellen Sie diesen Pegel niedrig genug ein, dass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass die Aufnahme durch Rauschsignale gestartet wird.

**Einstellungen:** 000 – 127

### 8 Trigger Mode

Bestimmt die Methode, mit der die Sample-Aufnahme ausgelöst wird.

**Einstellungen:** level, manual

#### level

Der Sampling-Vorgang beginnt, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel (7) überschreitet.

#### manual

Das Sampling beginnt bald nach dem Drücken der Taste [F6] REC. Mit dieser Einstellung können Sie das Sampling im gewünschten Moment starten, ungeachtet des Pegels der Audio-Signalquelle.

### 9 Recordable Time (nur Anzeige)

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird unter Annahme eines Mono-Signals mit einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz berechnet. Der momentan belegte Speicherplatz wird im Display als blaue Linie angezeigt.

### 10 Level Meter

In dieser Grafik wird der Eingangspegel der Eingangs-Signalquelle angezeigt. Für beste Klangergebnisse versuchen Sie, den Eingangspegel so hoch wie möglich einzustellen, ohne dass die Übersteuerungsanzeige aufleuchtet.

**HINWEIS** Gehen Sie wie folgt vor, um den Eingangspegel einzustellen.

- Wenn Input Source auf A/D Input gestellt ist, passen Sie den Eingangspegel mit dem Drehregler GAIN auf der Geräterückseite an. Wenn Sie den Eingangspegel nicht richtig einstellen können, ändern Sie die Mic/Line-Einstellung (Seite 263) im Utility-Modus.
- Wenn Input Source auf Resample eingestellt ist, stellen Sie den Eingangspegel bei Record Gain ein (5).
- Wenn Input Source auf mLAN eingestellt ist, lässt sich der Pegel nicht einstellen.

### 11 [SF1] Confirm

Bestimmt, ob Sie die Aufnahme des Samples bestätigen können (eingeschaltet) oder nicht (ausgeschaltet), nachdem der Sampling-Vorgang abgeschlossen ist. Dies ist praktisch, um sofort eine neue Aufnahme beginnen zu können, wenn Sie mit dem Sampling-Ergebnis nicht zufrieden sind. Wenn ausgeschaltet, wird das aufgenommene Sample fixiert, sobald der Sampling-Vorgang abgeschlossen ist, und das Instrument kehrt zum Setup-Display zurück (Seite 164). Beachten Sie bitte, dass das Instrument nach dem Sampling zum Standby-Display zurückkehrt, wenn Record Next im Setup-Display eingeschaltet ist.

### 12 [F5] Start

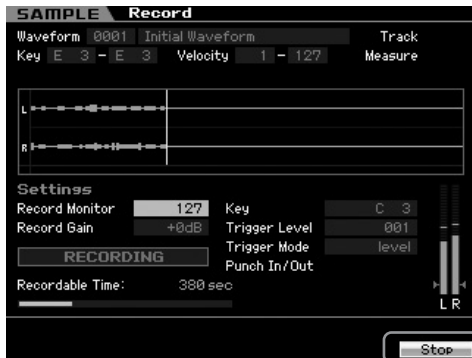
Drücken Sie diese Taste, um den Sampling-Vorgang zu starten. Wenn Trigger Mode auf „level“ gestellt ist, ruft die Start-Taste [F5] die Anzeige WAITING im Display auf. Der tatsächliche Sampling-Vorgang startet noch nicht. Wenn das dem Instrument zugeführte Audiosignal den Trigger Level (7) überschreitet, wechselt die Anzeige WAITING zu RECORDING, und der Sampling-Vorgang startet.



Wenn Trigger Mode (8) auf „manual“ gestellt ist, startet der Druck auf diese Taste den Sampling-Vorgang sofort.

## Sampling-Display RECORDING

Während des Sampling-Vorgangs erscheint eine grafische Darstellung der Audiodaten im Display.



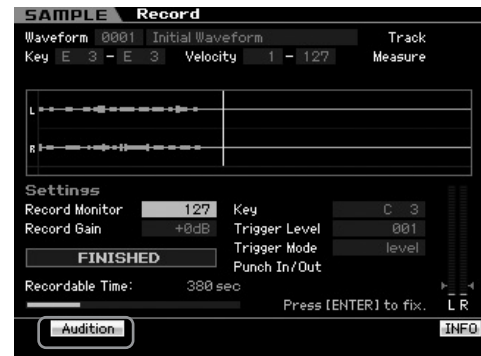
### [F6] Stop

Drücken Sie diese Taste, um den Sampling-Vorgang zu beenden. Wenn der Sampling-Vorgang abgeschlossen ist, erscheint das FINISHED-Display.

## Sampling-Display FINISHED (wenn Confirm eingeschaltet ist)

Wenn [SF1] Confirm vor Sampling-Beginn eingeschaltet war, erscheint das unten abgebildete FINISHED-Display

nach Abschluss des Sampling-Vorgangs. In diesem Display können das Sample anhören und anhören, indem Sie die Audition-Taste [SF1] drücken. Wenn Sie mit dem Klang zufrieden sind, drücken Sie die Taste [ENTER], um den aufgenommenen Klang als Sample-Daten zu fixieren. Wenn Sie mit dem Sampling-Ergebnis nicht zufrieden sind, drücken Sie die Taste [EXIT] und beginnen Sie von vorn. Wenn [SF1] Confirm vor Sampling-Beginn ausgeschaltet war, fixiert der Sampling-Vorgang automatisch die Sample-Daten und kehrt zurück zum Setup-Display (Seite 164).



### [SF1] Audition

Durch Festhalten dieser Taste können Sie das aufgenommene Sample anhören. So können Sie prüfen, ob der Sampling-Vorgang richtig ausgeführt wurde oder nicht.

**HINWEIS** Wenn [SF1] Confirm (Seite 166) vor Sampling-Beginn ausgeschaltet war, fixiert der Sampling-Vorgang automatisch die Sample-Daten und kehrt zurück zum Setup-Display (Seite 164). Beachten Sie bitte, dass das Instrument nach dem Sampling zum Standby-Display zurückkehrt, wenn Record Next im Setup-Display eingeschaltet ist.

# Sample-Bearbeitung

## [INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Der Sampling-Edit-Modus bietet Ihnen umfangreiche und detaillierte Einstellmöglichkeiten zur Bearbeitung des aufgenommenen Samples und zum Ändern der Sample-Einstellungen. Drücken Sie die Taste [EDIT] im Sampling-Main-Display, um das Sampling-Edit-Display aufzurufen. Drücken Sie die Taste [EXIT] zur Rückkehr zum Sampling-Main-Display.

## Bedienung der Sample-Bearbeitung

- 1 Drücken Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING], um den Sampling-Modus aufzurufen. (Die LED leuchtet auf.)**  
Das Sampling-Main-Display erscheint (Seite 162).
- 2 Wählt eine Waveform und Key Bank**  
Wählt die Waveform und die Key Bank aus, der das zu bearbeitende Sample zugewiesen wird.
- 3 Drücken Sie die Taste [EDIT], um den Sampling-Edit-Modus aufzurufen.**
- 4 Drücken Sie eine der Tasten [F1] Trim oder [F2] Param (Parameter).**  
Stellen Sie in jedem Display die gewünschten Parameter ein.

- 5 Drücken Sie die Taste [SF1] Audition, um das aufgenommene Sample zu hören.**

Wiederholen Sie nach Bedarf die Schritte 4 und 5.

- 6 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Sampling-Main-Display zurückzukehren.**



**Tipp**

Mit der praktischen Extract-Funktion können Sie nicht benötigte Teile des Samples vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt löschen, wodurch Sie mehr Speicher für weitere Samples erhalten.

### 1 Drücken Sie die Taste [F1] Trim, um das Trim-Display aufzurufen.

### 2 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

### 3 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Extract-Vorgang auszuführen.

**HINWEIS** Die mit der Funktion Extract gelöschten Daten können nicht wiederhergestellt werden. Bevor Sie mit der Extract-Funktion fortfahren, sollten Sie das Sample ggf. mit dem Copy-Job sichern (Seite 172).

## Tipps zur Sample-Bearbeitung

### Wie das Sample gespielt wird (Play-Mode-Einstellungen)

Es gibt zwei Arten der Sample-Wiedergabe: „One Shot“ (ein Durchlauf) und „Loop“ (Wiederholungsschleife). Mit Loop können Sie den angegebenen Sample-Bereich als Schleife wiederholen lassen. Mit One Shot wird das gesamte Sample einmal abgespielt.

Sie müssen entscheiden, welcher Typ (Loop oder One Shot) verwendet wird, indem Sie den Parameter Play Mode im Parameter-Display einstellen (Seite 170).

### Feinabstimmung der Wiedergabe von One-Shot-Samples

Sie können den Wiedergabebereich des Samples festlegen, indem Sie Start Point (Startpunkt; ⑥) und End Point (Endpunkt; ⑧) im Trim-Display einstellen (Seite 168). Mit diesen Parametern können Sie nicht benötigte oder unerwünschte Passagen des Samples am Anfang und Ende stumm schalten. Um den Klang am Ende der Wiedergabe auszublenden, verringern Sie den End-Point-Wert, indem Sie ihn in der Wellenformdarstellung nach links verschieben. Um gleichermaßen den Klang am Anfang der Wiedergabe auszublenden, erhöhen Sie den Start-Point-Wert, indem Sie diesen in der Wellenformdarstellung nach rechts verschieben. Meistens möchten Sie den Startpunkt so verschieben, dass das Sample sofort bei Auslösung zu hören ist. Nutzen Sie die Taste [SF1] Audition, um zu prüfen, ob die Sample-Wiedergabe weich und natürlich klingt. Nach Einstellung und Prüfung der Start-/Endpunkte schneiden Sie die ausgeblendeten Bereiche mit der Extract-Funktion (Seite 177) endgültig ab.

### Feinabstimmung der Wiedergabe von Loop-Samples

Die Einstellung der Start- und Endpunkte bei einem Loop-Sample ist allgemein schwieriger und erfordert noch höhere Genauigkeit als bei One-Shot-Samples. Die Start- und Endpunkte müssen sehr genau eingestellt werden, damit die Loop rund läuft und ohne Brüche oder Sprünge. Sie sollten (bei rhythmischen Loops) auch sicherstellen, dass die Loop rhythmisch perfekt ist und keine Schläge verlorengehen.

### 1 Stellen Sie Play Mode auf „loop“.

Drücken Sie die Taste [F2] Param, um das Parameter-Display aufzurufen (Seite 170), und stellen Sie dann Play Mode (⑥) auf „loop“.

### 2 Stellen Sie den Startpunkt auf den ersten Schlag des ersten Taktes.

Drücken Sie die Taste [F1] Trim, um das Trim-Display aufzurufen (Seite 168), und stellen Sie dann Start Point ein (⑥).

### 3 Stellen Sie den Loop-Punkt auf den gleichen Wert wie den Start-Punkt.

Drücken Sie die Taste [SF2], so dass LP=ST angezeigt wird.

### 4 Während Sie die Taste [SF1] Audition festhalten, stellen Sie den Endpunkt so ein, dass die Schleifenwiedergabe des Samples einen sauberen Übergang und ein perfektes Timing aufweist.

### 5 Führen Sie die Extract-Funktion aus (Seite 177).

### Einstellen des Tempos für das Sample

Wenn Sie das Tempo eines Rhythmus-Samples nicht kennen, führen Sie die folgenden Schritte aus.

### 1 Während Sie die Taste [SF1] Audition festhalten, stellen Sie Start- und Endpunkt so ein, dass die Schleifenwiedergabe des Samples einen sauberen Übergang und ein perfektes Timing aufweist.

Stellen Sie auch sicher, dass Sie mit der Extract-Funktion unnötige Teile des Samples abgeschnitten haben.

### 2 Stellen Sie Taktmaß und Taktanzahl ein.

Drücken Sie die Taste [F1] Trim, um das Trim-Display aufzurufen (siehe unten), und stellen Sie dann das Taktmaß (⑩) und die Taktanzahl (⑪) ein.

### 3 Erhöhen oder verringern Sie das Tempo (⑨) wie erforderlich, so dass der Endpunkt (⑧) mit dem Endpunkt des Original-Samples übereinstimmt.

Stellen Sie das Tempo (⑨) zunächst auf einen hohen Wert (schnell), und verringern Sie es allmählich, so dass sich der Endpunkt (⑧) allmählich erhöht. Sobald Sie einen bestimmten Wert erreichen, erhöht sich der Endpunkt nicht weiter, auch wenn Sie das Tempo weiter verringern. Dieser sich ergebende Wert ist der Endpunkt des Original-Samples. Der letzte Tempowert ist das am besten für die Sample-Wiedergabe geeignete Tempo.

## Sample-Wiedergabeeinstellungen – [F1] Trim

In diesem Display können Sie den Wiedergabebereich und den Loop-Bereich des Samples einstellen.





**1 Waveform** (nur Anzeige)

Hier werden Nummer und Name der ausgewählten Waveform angezeigt.

**2 Key (Key Range)** (nur Anzeige)

Zeigt den Tastenbereich der momentan ausgewählten Key Bank an.

**3 Velocity (Velocity Range)** (Nur Anzeige)

Zeigt den Velocity-Bereich der aktuell ausgewählten Key Bank an.

**4 Track** (nur Anzeige)

Gibt die Spur des aktuellen Songs/Patterns an. Dies ist nur verfügbar, wenn Sie den Sampling-Modus vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufen hatten.

**5 Measure** (nur Anzeige)

Zeigt die Taktnummer des ausgewählten Songs/Patterns an. Dies ist nur verfügbar, wenn Sie den Sampling-Modus vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufen hatten.

**6 Start Point**

Bestimmt den Startpunkt der Sample-Wiedergabe. Der Teil links dieses Punktes wird nicht wiedergegeben. Wenn Sie die Taste [SF2] ST=LP drücken, wird der Wert des Loop-Punktes (7) auf den Start-Punkt kopiert.

**Einstellungen:** 0000000 – End Point

**7 Loop Point**

Bestimmt den Loop-Punkt, bei dem die Schleifenwiedergabe beginnt. Wenn Play auf „loop“ gestellt ist, wird das Sample zwischen diesem Loop-Punkt und dem Endpunkt abgespielt (6).

**Einstellungen:** 0000000 – End Point

**8 End Point**

Bestimmt den Endpunkt der Sample-Wiedergabe. Der Teil rechts dieses Punktes wird nicht wiedergegeben. Der Endpunkt (8) wird automatisch bestimmt, so dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Tempo (9), Meter (10) und Measure (11) übereinstimmt.

**Einstellungen:** 0000000 – (je nach Sample-Länge)

**9 Tempo**

Bestimmt das Tempo der Sample-Wiedergabe. Durch Einstellen des Tempos ändert sich der Endpunkt (8) so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Taktmaß (Meter) und Takt (Measure) übereinstimmt.

**Einstellungen:** 5,0 – 300,0

**10 Meter**

Bestimmt das Taktmaß (Meter) der Sample-Wiedergabe. Durch Einstellen des Taktmaßes ändert sich der Endpunkt (8) so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Tempo und Takt (Measure) übereinstimmt.

**Einstellungen:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

**11 Measure**

Bestimmt die Sample-Länge bei der Wiedergabe als Anzahl von Takten und Schlägen, eine intuitive und musikalische Möglichkeit, die Sample-Wiedergabe

einzustellen. Durch Einstellen der Taktanzahl ändert sich der Endpunkt (8) so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Tempo und Taktmaß (Meter) übereinstimmt.

**Einstellungen:**

**Measure:** 000 – 032

**Beat:** 00 – 15 (variiert je nach Einstellung bei Meter.)

**HINWEIS** Diese Takteinstellung (Measure) zeigt den Abstand zwischen Start- und Endpunkt des Samples an. Wenn Sie zwei Takte ab dem Startpunkt des Samples spielen möchten, stellen Sie den Measure-Parameter auf „002:00“.

**12 Recordable Time** (nur Anzeige)

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird unter Annahme eines Mono-Signals mit einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz berechnet. Der momentan belegte Speicherplatz wird im Display als blaue Linie angezeigt.

**13 [SF1] Audition**

Durch Festhalten dieser Taste können Sie das ausgewählte Sample anhören. So können Sie prüfen, ob die Sample-Bearbeitung richtig ausgeführt wurde oder nicht.

**14 [SF2] LP=ST**

Wenn die Menüanzeige hier auf „LP=ST“, steht, haben Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) dieselbe Adresse. Das bedeutet, dass sich beide gleichzeitig ändern, auch wenn nur einer der Punkte geändert wird. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, ändert sich das Menü von „LP=ST“ zu „LP≠ST“. Wenn die Menüanzeige hier auf „LP≠ST“, steht, können Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) unabhängig voneinander geändert werden. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, wird der Adresswert von Start nach Loop kopiert, so dass beide Punkte denselben Adresswert haben. Auch die Menüanzeige ändert sich von „LP≠ST“ zu „LP=ST“.

**15 [SF3] Display**

Durch Drücken der [SF3]-Taste wird die Vergrößerungsstufe so eingestellt, dass die gesamte Waveform einschließlich Start- und Endpunkt im Display angezeigt wird.

**16 [SF4] Zoom Out****17 [SF5] Zoom In**

Drücken Sie die Tasten [F5] und [F6], um in die Wellenformdarstellung hinein oder aus ihr heraus zu zoomen.

**18 [F1] Trim**

Mit dieser Taste kehren Sie vom aktuellen Display zum Trim-Display zurück.

**19 [F2] Param (Parameter)**

Mit dieser Taste rufen Sie das Display auf, in dem Sie die Sample-Parameter und den Key-Bank-Bereich einstellen können.

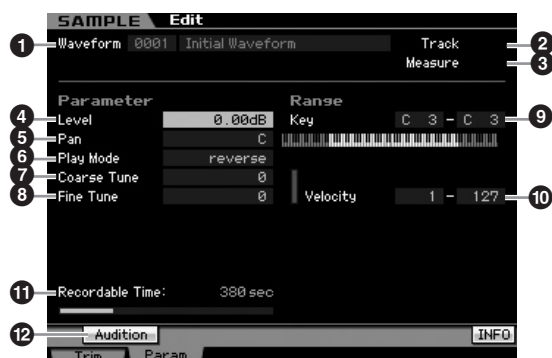
**20 [SF6] NUM**

Wenn „NUM“ im Reiter angezeigt wird, können Sie die Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] als Zifferntasten benutzen, wenn Sie die Taste [SF6] drücken.



## Sample-Parameter-Einstellungen – [F2] Param

In diesem Display können Sie Sample-Parameter wie Key Range und Velocity Range einstellen.



Die Parameter ① – ③ entsprechen denen im Trim-Display (Seite 168).

**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das KBD-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. Die Notenummer oder Velocity kann in diesem Fall auch geändert werden, indem Sie die KBD-Taste [SF6] gedrückt halten und gleichzeitig auf die gewünschte Klaviertaste drücken. Näheres siehe Seite 82.

### ④ Level

Bestimmt den Ausgangspegel des ausgewählten Samples.

**Einstellungen:** -95,25dB – +0,00dB

### ⑤ Pan

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice.

**Einstellungen:** L64 (ganz links) – C (Center – Mitte) – R63 (ganz rechts)

### ⑥ Play Mode

Legt fest, wie das Sample abgespielt wird.

**Einstellungen:** loop, one shot, reverse

#### loop

Die Sample-Wiedergabe beginnt am Startpunkt, durchläuft den Loop-Punkt und wird dann kontinuierlich vom Loop-Punkt bis zum Endpunkt wiederholt. Diese Einstellung ist nützlich für kurze, rhythmische Passagen, Riffs und Beats, die durchlaufen oder häufig wiederholt werden.

#### one shot

Das Sample wird einmal vom Startpunkt bis zum Endpunkt abgespielt. Diese Einstellung wird für Soli, Sound-Effekte und Gesangspassagen verwendet, die nicht wiederholt werden.

#### reverse

Das Sample wird einmal rückwärts vom Endpunkt bis zum Startpunkt wiedergegeben. Diese Methode werden Sie nützlich finden, wenn Sie beispielsweise rückwärts abgespielte Becken-Sounds und andere Spezialeffekte erzeugen möchten.

### ⑦ Coarse Tune

Dient der Grobstimmung der Tonhöhe des Samples in Halbtönen.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### ⑧ Fine Tune

Dient der Feinstimmung der Tonhöhe des Samples in Cents.

**Einstellungen:** -64 – +0 – +63

### ⑨ Key Range

Zeigt den Tastaturbereich der Key Bank an, der das ausgewählte Sample zugewiesen ist. Indem Sie verschiedene Samples einer einzigen Waveform auf verschiedene Tastaturbereiche verteilen, können Sie eine Voice erzeugen, die je nach gespielter Taste verschiedene Klänge wiedergibt.

**Einstellungen:** C -2 – G8

### ⑩ Velocity (Velocity Range)

Zeigt den Velocity-Bereich der Key Bank an, der das ausgewählte Sample zugewiesen ist. Indem Sie verschiedene Samples einer einzigen Waveform auf verschiedene Velocity-Bereiche verteilen, können Sie eine Voice erzeugen, die je nach Anschlagsstärke verschiedene Klänge wiedergibt.

**Einstellungen:** 1 – 127

### ⑪ Recordable Time (nur Anzeige)

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird unter Annahme eines Mono-Signals mit einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz berechnet. Der momentan belegte Speicherplatz wird im Display als blaue Linie angezeigt.

### ⑫ [SF1] Audition

Durch Festhalten dieser Taste können Sie das ausgewählte Sample anhören. So können Sie überprüfen, wie das Sample bei der Wiedergabe klingen wird.

#### Wenn verschiedene Key Banks sich überschneiden:

Wenn Sie eine bestimmte Taste mit einer bestimmten Anschlagstärke spielen, die gleichzeitig zu verschiedenen Key Banks gehört (so dass weitere Samples auf diese Taste und Anschlagstärke reagieren), werden evtl. nicht alle betreffenden Samples wiedergegeben, wobei die beiden Audiokanäle Vorrang haben, deren Sample(s) der Key Bank mit der niedrigsten Nummer zugewiesen sind. Wenn der Key Bank mit der niedrigsten Nummer z. B. ein Stereo-Sample zugewiesen ist, wird nur dieses Sample wiedergegeben. Wenn als zweites Beispiel der Key Bank mit der niedrigsten Nummer ein Mono-Sample zugewiesen ist, und ein weiteres Sample ist der Key Bank mit der nächsthöheren Nummer zugewiesen, werden nur diese beiden Samples abgespielt. Wenn schließlich der Key Bank mit der niedrigsten Nummer ein Mono-Sample zugewiesen ist, und ein weiteres Stereo-Sample ist der Key Bank mit der nächsthöheren Nummer zugewiesen, wird nur das Mono-Sample abgespielt. Diese Regel gilt für alle Betriebsarten des Instruments.



# Sampling-Jobs

## [INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Im Sampling-Job-Modus können Sie aufgenommene Samples umrechnen und verändern. 18 Sampling-Jobs stehen zur Verfügung.

Funktion	Beschreibung
<b>[F1] Keybank</b>	Jobs, welche die Samples betreffen, die der angegebenen Key Bank zugeordnet sind.
01: Copy (Kopieren)	Dieser Job kopiert eine angegebene Key Bank in eine andere Waveform. Auch das dieser Key Bank zugeordnete Sample wird kopiert.
02: Delete (Löschen)	Mit diesem Job können Sie die angegebene Key Bank und deren Samples löschen.
03: Move (Verschieben)	Dieser Job verschiebt eine angegebene Key Bank in eine andere Waveform. Auch das dieser Key Bank zugeordnete Sample wird verschoben.
04: Normalize (Normalisieren)	Mit diesem Job maximieren Sie den Gesamtpegel des angegebenen Samples.
05: Time-Stretch (Zeitdehnung)	Mit diesem Job können Sie das Tempo des Samples ändern, ohne dabei seine Tonhöhe zu ändern.
06: Convert Pitch (Tonhöhe ändern)	Mit diesem Job können Sie die Tonhöhe des Samples ändern, ohne dabei dessen Tempo zu ändern.
07: Fade In/Out (Ein- und Ausblenden)	Mit diesem Job können Sie ein Fade-In (Einblendung) oder Fade-Out (Ausblendung) für das Sample erzeugen.
08: Half Sampling Frequency (Sampling-Frequenz halbieren)	Mit diesem Job können Sie die Sampling-Frequenz des angegebenen Samples halbieren.
09: Stereo to Mono	Mit diesem Job können Sie ein Stereo-Sample in ein Mono-Sample umwandeln.
10: Loop-Remix	Mit diesem Job können Sie das Sample automatisch in einzelne „Slices“ (Abschnitte) schneiden und diese Slices dann für Spezialeffekte und ungewöhnliche rhythmische Variationen zufällig anordnen lassen.
11: Slice	Mit diesem Job können Sie das aufgezeichnete Sample je nach Einstellung in einzelne „Slices“ (Abschnitte) einteilen. Wenn Sie diesen Job aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufrufen, werden auch die Notendaten erzeugt, die die Slices dann nacheinander in der richtigen Reihenfolge wiedergeben. Die Wiedergabe der Notendaten klingt genau wie die Wiedergabe des ursprünglichen Samples.
<b>[F2] Waveform</b>	Waveform-Jobs
01: Copy (Kopieren)	Mit diesem Job können Sie die Daten einer Waveform in eine andere kopieren. Auch die Key Banks und Samples der Waveform werden mit diesem Job kopiert.
02: Delete (Löschen)	Mit diesem Job können Sie eine bestimmte Waveform aus dem Speicher entfernen. Auch die Key Banks und Samples der Waveform werden mit diesem Job gelöscht.
03: Extract (Extrahieren)	Dieser Job löscht alle nicht benötigten Sample-Daten (die Daten vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt).
04: Transpose (Transposition)	Mit diesem Job können Sie die Key-Bank-Einstellung der angegebenen Waveform in Halbtönen transponieren.
05: Rename (Umbenennen)	Mit diesem Job können Sie den Namen der ausgewählten Waveform bearbeiten.
<b>[F5] Other (Sonstige)</b>	Other Jobs (Sonstige Jobs)
01: Optimize Memory (Speicher optimieren)	Mit diesem Job optimieren Sie den Speicher (DRAM) für das Sampling.
02: Delete All (Alle löschen)	Mit diesem Job entfernen Sie alle Waveforms.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil

## Bedienung der Sample-Jobs

- Drücken Sie im Sampling-Modus die Taste [JOB], um den Sampling-Job-Modus aufzurufen.**
- Wählen Sie die gewünschte Job-Gruppe aus.**  
Wählen Sie die Job-Gruppe mit einer der Tasten [F1] Keybank, [F2] Waveform und [F3] Other.
- Rufen Sie das gewünschte Job-Display auf.**  
Bewegen Sie den Cursor mit dem Wählrad, den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] oder den Cursortasten Auf/Ab auf den gewünschten Job und drücken Sie die [ENTER]-Taste. Das gewünschte Job-Display erscheint. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um wieder zum Job-Menü-Display zurückzukehren.

## 4 Stellen Sie die Werte der gewünschten Parameter ein.

Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und stellen Sie dann mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein. Wenn im Menü der Taste [SF4] „Apply“ (Anwenden) erscheint, gehen Sie zu Schritt 5. Wenn „Apply“ nicht erscheint, gehen Sie zu Schritt 7.

## 5 Drücken Sie die [SF4]-Taste, um den Job auszuführen.

Zu diesem Zeitpunkt wurde das Sample vorübergehend geändert und noch nicht in den Daten fixiert.



## 6 Überprüfen Sie das Ergebnis des Jobs.

Drücken Sie die Audition-Taste [SF1], um sich das geänderte Sample anzuhören. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, fahren Sie fort bei Schritt 7. Wenn Sie nicht zufrieden sind und es nochmals versuchen möchten, drücken Sie die Apply-Taste [SF4] erneut, um den Job abzubrechen und das Sample in den Originalzustand zu versetzen. Führen Sie in diesem Fall den Vorgang ab Schritt 4 nochmals aus.

## 7 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Ergebnis des Jobs als Sample-Daten zu fixieren.

### ! VORSICHT

Sie können das ursprüngliche Sample nach dem Fixieren des Job-Ergebnisses nicht wiederherstellen. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

## 8 Drücken Sie zweimal auf die Taste [EXIT], um zum Sampling-Main-Display zurückzukehren.

**HINWEIS** Wenn in der angegebenen Waveform und Key Bank keine Daten vorhanden sind, erscheint „No Data“ im Display, und der Job kann nicht ausgeführt werden.

**HINWEIS** Einige Jobs können nicht ausgeführt werden, wenn nicht genügend Speicherplatz vorhanden ist. Der verfügbare Speicherplatz kann unten im Sampling-Job-Display oder im Information-Display (Seite 165) abgelesen werden.



Verfügbare Speicherplatz

### ! VORSICHT

Auch dann, wenn der Job vollständig ausgeführt wurde, gehen die Daten beim Ausschalten verloren. Achten Sie darauf, die Waveform-Daten nach der Ausführung des Jobs im File-Modus auf einem USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS (Seite 278) angeschlossenen Computer zu sichern.

## [F1] Keybank

Dieses Display enthält Jobs zur Bearbeitung von Samples. Das zu bearbeitende Sample kann mit der Waveform-Nummer und der Key Bank angegeben werden.

### Grundsätzliche Bedienung der Key-Bank-Jobs

Die Grundfunktionen der Key-Bank-Jobs erreichen Sie mit den Tasten [SF1] und [SF5].



### [SF1] Audition

Sie können das der ausgewählten Key Bank zugewiesene Sample hören, indem Sie diese Taste gedrückt halten. So können Sie überprüfen, wie das Sample bei der Wiedergabe klingen wird.

### [SF5] Keybank

Diese Taste ruft die Liste der Key Banks auf, aus denen Sie die gewünschte Waveform auswählen können. Näheres siehe Seite 162.

### [SF6] KBD (Keyboard)

Dieses Menü erscheint nur, wenn der Cursor sich im auf der Waveform befindet. Sie können die Key Bank der ausgewählten Waveform auch direkt über die Tastatur auswählen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

### [SF6] INFO (Information)

Wenn „INFO“ im Menü der Taste [SF6] angezeigt wird, können Sie [SF6] drücken, um das Information-Fenster aufzurufen, in dem der Speicherstatus für das Sampling angezeigt wird. Näheres siehe Seite 165.

## 01: Copy

Mit diesem Job können Sie die Daten eines Samples, das sich in einer bestimmten Key-Bank befindet, in eine andere Key Bank kopieren. Auch das dieser Key Bank zugeordnete Sample wird kopiert. Dies ist sinnvoll, wenn Sie eine neue Waveform anlegen und die Sample-Daten von einer anderen Waveform verwenden möchten.



### 1 Source Key Bank

### 2 Destination Key Bank

Die Quell-Key-Bank wird mit der Keybank-Taste [SF5] oder [SF6] KBD eingestellt, so dass der Key in der Wellenform nach Auswahl der Wellenform-Nummer (0001–1024) ausgewählt wird. Die Quell-Key-Bank wird eingestellt, indem der Cursor zum Key-Wert bewegt wird und das Datenrad oder die Taste [SF6] KBD betätigt wird, so dass der gewünschte Key in der Wellenform nach Auswahl der Wellenform-Nummer (0001–1024) ausgewählt wird. Die Werte für den Velocity-Bereich der Ziel-Key-Bank werden automatisch auf diejenigen der Quell-Key-Bank eingestellt.

**HINWEIS** Sie können das der Quell-Key-Bank zugewiesene Sample hören, indem Sie die Audition-Taste [SF1] gedrückt halten.



## 02: Delete

Mit diesem Job können Sie die angegebene Key Bank und deren Samples löschen. Durch Löschen nicht verwendeter Samples können Sie den freien Speicherplatz vergrößern.



### 1 Zu löschende Key Bank

Bestimmt die zu löschende Key Bank anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

## 03: Move (Verschieben)

Dieser Job verschiebt eine angegebene Key Bank in eine andere Waveform. Auch das dieser Key Bank zugeordnete Sample wird verschoben.



### 1 Quell-Key-Bank

### 2 Ziel-Key-Bank

Bestimmt die als Quelle (Source) und Ziel (Destination) dienenden Key Banks anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Durch Einstellung der Quell-Waveform-Nummer wird eine der Key Banks aufgerufen (entsprechend Tastaturbereich und Velocity-Bereich), die mit den Tasten Keybank [SF5] und KBD [SF6] geändert werden kann. Der Tastaturbereich (Key) und Anschlagstärkebereich (Velocity) der Ziel-Key-Bank wird automatisch auf die gleichen Werte gesetzt wie die der Quell-Key-Bank.

**HINWEIS** Sie können das der Quell-Key-Bank zugewiesene Sample hören, indem Sie die Audition-Taste [SF1] gedrückt halten.

## 04: Normalize (Normalisieren)

Mit diesem Job maximieren Sie den Gesamtpegel des angegebenen Samples. Dies ist hilfreich, um die Lautstärke eines Samples zu erhöhen, das mit zu niedrigem Pegel aufgenommen wurde.



### 1 Key Bank

Bestimmt die Key Bank, der das gewünschte Sample zugeordnet ist, anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

### 2 Ratio (Verhältnis)

Bestimmt den Sample-Pegel nach der Normalisierung. Eine Einstellung von 100% maximiert den Pegel so, dass der höchste Pegelwert im Sample sich gerade unterhalb des Clippings (Maximum des digitalen Signalpegels) befindet. Einstellungen über 100% erhöhen den Sample-Pegel über das Maximum und erzeugen ein beabsichtigtes Clipping. Normalerweise sollten Sie hier 100% oder weniger einstellen.

**Einstellungen:** 1% – 800%

### ! VORSICHT

Die Job-Ausführung erfolgt in zwei Stufen: vorübergehende Umrechnung der Daten mit der Apply-Taste [SF4], und tatsächliche Dateneingabe mit der Taste [ENTER]. Das Job-Ergebnis geht verloren, sobald Sie ein anderes Display aufrufen, ohne die Daten mit der [ENTER]-Taste fixiert zu haben.

## 05: Time-Stretch (Zeitdehnung)

Mit diesem Job können Sie die Länge des Samples ändern, ohne dabei seine Tonhöhe zu ändern. Mit diesem Job können Sie die Sample-Wiedergabe zur Song-/Pattern-Wiedergabe synchronisieren, da die Änderung der Sample-Länge auch das Tempo der Sample-Wiedergabe beeinflusst.





**1 Key Bank**

Bestimmt die Key Bank, der das gewünschte Sample zugeordnet ist, anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

**2 Ratio (Verhältnis)**

Bestimmt die Länge des Samples nach dem Vorgang als Verhältnis zur ursprünglichen Länge des Samples (100%). Die Tempoänderung kann wie folgt errechnet werden.  

$$\text{Ratio-Wert} = (\text{Originaltempo} / \text{neues Tempo}) \times 100.$$

**Einstellungen:** 25% – 400%

**3 Accuracy (Genauigkeit)**

Bestimmt die Qualität des resultierenden Samples, durch die Angabe, welcher Aspekt des Originals betont wird: die Klangqualität oder das rhythmische Feeling.

**Einstellungen:** sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm2

sound4 – sound1

Diese Einstellungen betonen die Klangqualität; wobei die Einstellung „sound 4“ die höchste Klangqualität ergibt.

normal

Erzeugt eine optimale Ausgewogenheit zwischen Klangqualität und rhythmischem Feeling.

rhythm1 – rhythm2

Diese Einstellungen betonen das rhythmische Feeling; wobei die Einstellung „rhythm 4“ am genauesten das rhythmische Feeling beibehält.

**! VORSICHT**

Die Job-Ausführung erfolgt in zwei Stufen: vorübergehende Umrechnung der Daten mit der Apply-Taste [SF4], und tatsächliche Dateneingabe mit der Taste [ENTER]. Das Job-Ergebnis geht verloren, sobald Sie ein anderes Display aufrufen, ohne die Daten mit der [ENTER]-Taste fixiert zu haben.

**06: Convert Pitch (Tonhöhe ändern)**

Mit diesem Job können Sie die Tonhöhe des Samples ändern, ohne dabei dessen Tempo zu ändern.

**1 Key Bank**

Bestimmt die Key Bank, der das gewünschte Sample zugeordnet ist, anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

**2 Pitch (Tonhöhe)**

Bestimmt den Betrag und die Richtung der Tonhöhenverschiebung in Halbtonschritten.

**Einstellungen:** -12 – +0 – +12

**3 Fine (Fein)**

Bestimmt den Betrag und die Richtung der Tonhöhenverschiebung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100 eines Halbtons). 1 Cent entspricht dem 1/100stel eines Halbtons.

**Einstellungen:** -50 – +0 – +50

**! VORSICHT**

Die Job-Ausführung erfolgt in zwei Stufen: vorübergehende Umrechnung der Daten mit der Apply-Taste [SF4], und tatsächliche Dateneingabe mit der Taste [ENTER]. Das Job-Ergebnis geht verloren, sobald Sie ein anderes Display aufrufen, ohne die Daten mit der [ENTER]-Taste fixiert zu haben.

**07: Fade In/Out (Ein- und Ausblenden)**

Mit diesem Job können Sie ein Fade-In (Einblendung) oder Fade-Out (Ausblendung) für das Sample erzeugen.

**1 Key Bank**

Bestimmt die Key Bank, der das gewünschte Sample zugeordnet ist, anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

**2 Fade Type**

Bestimmt den Typ des Fades: Fade-In oder Fade-Out.

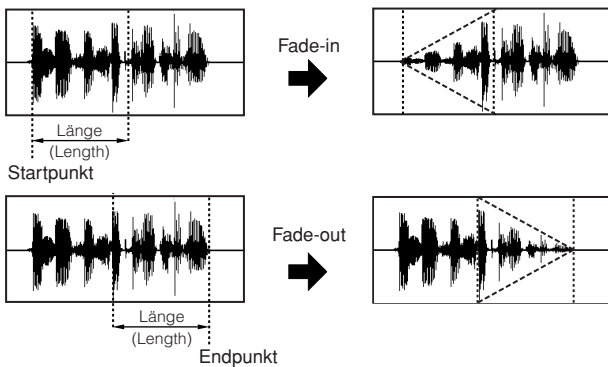
**Einstellungen:** fade in, fade out

**3 Length (Länge)**

Bestimmt die Länge des Fade-Ins oder des Fade-Outs. Wenn „Fade-In“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Länge des Fades ausgehend vom Startpunkt. Wenn „Fade-Out“ ausgewählt ist, bestimmt dieser Parameter die Länge des Fades als Abstand des Fade-Starts vom Endpunkt. Eine Längeneinstellung von 4410 entspricht ungefähr 0,1 Sekunde, wenn Frequency im Setup-Display (Seite 181) im Sampling-Modus auf 44,1 kHz eingestellt ist.

**Einstellungen:** 0000000 – End point





### ⚠ VORSICHT

Die Job-Ausführung erfolgt in zwei Stufen: vorübergehende Umrechnung der Daten mit der Apply-Taste [SF4], und tatsächliche Dateneingabe mit der Taste [ENTER]. Das Job-Ergebnis geht verloren, sobald Sie ein anderes Display aufrufen, ohne die Daten mit der [ENTER]-Taste fixiert zu haben.

## 08: Half Sampling Frequency (Sampling-Frequenz halbieren)

Mit diesem Job können Sie die Sampling-Frequenz des angegebenen Samples halbieren. Damit können Sie Hi-Fi-Samples in Lo-Fi-Sound umwandeln und die Sample-Größe um die Hälfte reduzieren, um Speicherplatz zu sparen.



### 1 Key Bank

Bestimmt die Key Bank, der das gewünschte Sample zugeordnet ist, anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

### ⚠ VORSICHT

Die Job-Ausführung erfolgt in zwei Stufen: vorübergehende Umrechnung der Daten mit der Apply-Taste [SF4], und tatsächliche Dateneingabe mit der Taste [ENTER]. Das Job-Ergebnis geht verloren, sobald Sie ein anderes Display aufrufen, ohne die Daten mit der [ENTER]-Taste fixiert zu haben.

## 09: Stereo to Mono

Mit diesem Job können Sie ein Stereo-Sample in ein Mono-Sample umwandeln.



### 1 Key Bank

Bestimmt die Key Bank, der das gewünschte Sample zugeordnet ist, anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

### 2 Type

Bestimmt, welcher Kanal des Stereo-Samples in ein Mono-Sample umgewandelt werden soll, oder ob beide Kanäle umgewandelt werden sollen.

**Einstellungen:** L+R>mono, L>mono, R>mono

**L+R>mono**

Beide Kanäle (Links und Rechts) eines Stereo-Samples werden gemischt und in ein Mono-Sample umgewandelt.

**L>mono**

Der linke Kanal eines Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.

**R>mono**

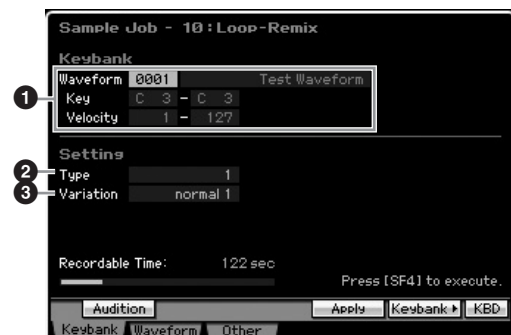
Der rechte Kanal eines Stereo-Samples wird in ein Mono-Sample umgewandelt.

### ⚠ VORSICHT

Die Job-Ausführung erfolgt in zwei Stufen: vorübergehende Umrechnung der Daten mit der Apply-Taste [SF4], und tatsächliche Dateneingabe mit der Taste [ENTER]. Das Job-Ergebnis geht verloren, sobald Sie ein anderes Display aufrufen, ohne die Daten mit der [ENTER]-Taste fixiert zu haben.

## 10: Loop-Remix

Mit diesem Job können Sie das Sample automatisch in einzelne „Slices“ (Abschnitte) schneiden und diese Slices dann für Spezialeffekte und ungewöhnliche rhythmische Variationen zufällig anordnen lassen.





**1 Key Bank**

Bestimmt die Key Bank, der das gewünschte Sample zugeordnet ist, anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

**2 Type**

Bestimmt das Maß, mit dem die Loop des Samples in Slices unterteilt wird.

**Einstellungen:** 1 – 4

**3 Variation**

Bestimmt, wie das Original-Sample durch diesen Job verändert wird.

**Einstellungen:** normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2

Mit diesen Einstellungen werden die Sample-Daten in Slices unterteilt und neu angeordnet, ohne weitere Änderungen an Audiodaten vorzunehmen.

reverse1 – 2

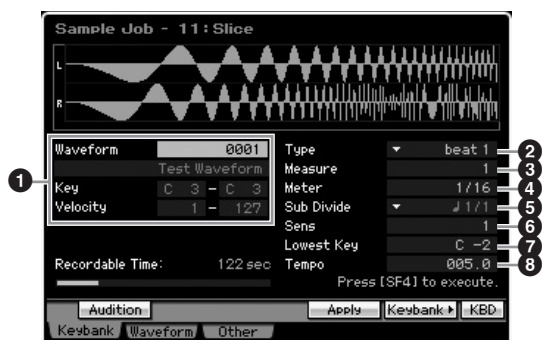
Zusätzlich zur Unterteilung in Slices und der Neuordnung wird bei diesen Einstellungen die Wiedergaberichtung einiger Slices umgekehrt.

**! VORSICHT**

Die Job-Ausführung erfolgt in zwei Stufen: vorübergehende Umrechnung der Daten mit der Apply-Taste [SF4], und tatsächliche Dateneingabe mit der Taste [ENTER]. Das Job-Ergebnis geht verloren, sobald Sie ein anderes Display aufrufen, ohne die Daten mit der [ENTER]-Taste fixiert zu haben.

**11: Slice (Zerteilen)**

Mit diesem Job können Sie das Sample in einzelne „Slices“ (Abschnitte) unterteilen lassen, wobei die Anzahl der Slices durch die Notenlänge (mit Measure, Meter und SubDivide) bestimmt wird. Die Sample-Slices werden in aufsteigender Reihenfolge den Tasten zugeordnet, beginnend bei der Key Bank, die mit dem Parameter Lowest Key (7) angegeben wurde. Wenn Sie diesen Job aus dem Song- bzw. Pattern-Modus heraus aufrufen, werden auch die Notendaten erzeugt, die die Slices dann nacheinander in der richtigen Reihenfolge wiedergeben. Die Wiedergabe der Notendaten und die Slices in dieser Reihenfolge erzeugen den gleichen Klang wie das Original-Sample.

**1 Key Bank**

Bestimmt die Key Bank, der das gewünschte Sample zugeordnet ist, anhand der Waveform-Nummer (0001–1024). Tastenbereich und Velocity-Bereich der Key Bank, der die ausgewählte Waveform zugeordnet ist, erscheinen automatisch unterhalb der Waveform-Nummer.

**7 Lowest Key (unterste Taste)**

Bestimmt die Nummer der tiefsten Note, von der ab die Sample-Slices der Reihe nach zugewiesen werden.

**Einstellungen:** C-2 – G8

**HINWEIS** Im Record-Slice-Display im Sampling Record-Modus (Seite 248) ist dieser Parameter beim MOTIF XS6 auf „C1“, beim MOTIF XS7 auf „E0“ und beim MOTIF XS8 auf „A-1“ eingestellt und kann nicht geändert werden.

**2 Type (Slice-Typ)****3 Measure****4 Meter****5 Sub Divide****6 Sens (Sensitivity)****8 Tempo**

Mit Ausnahme des Parameters Lowest Key sind alle Parameter und Einstellungen identisch mit denen im Record-Slice-Display im Sampling Record-Modus (Seite 248) der erscheint, nachdem ein Sampling-Vorgang mit der Type-Einstellung „slice+seq“ abgeschlossen wurde.

**! VORSICHT**

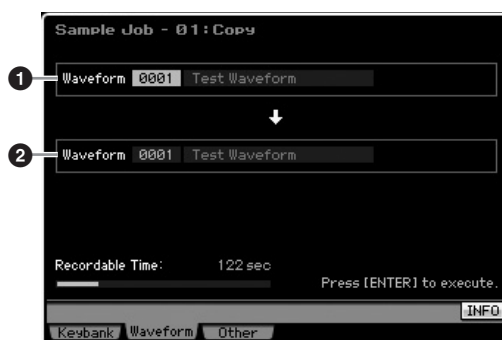
Die Job-Ausführung erfolgt in zwei Stufen: vorübergehende Umrechnung der Daten mit der Apply-Taste [SF4], und tatsächliche Dateneingabe mit der Taste [ENTER]. Das Job-Ergebnis geht verloren, sobald Sie ein anderes Display aufrufen, ohne die Daten mit der [ENTER]-Taste fixiert zu haben.

**[F2] Waveform-Jobs**

Dieses Display enthält Jobs zur Bearbeitung von Waveforms.

**01: Copy (Kopieren)**

Mit diesem Job können Sie die Daten einer Waveform in eine andere kopieren. Auch die Key Banks und Samples der Waveform werden mit diesem Job kopiert.

**1 Waveform als Quelle****2 Waveform als Ziel**

Bestimmt Quelle und Ziel der zu kopierenden Waveforms anhand deren Nummern.

**! VORSICHT**

Dieser Vorgang überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Waveform zuvor vorhanden waren.



## 02: Delete (Löschen)

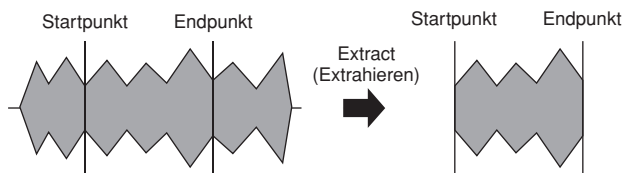
Mit diesem Job können Sie eine bestimmte Waveform aus dem Speicher entfernen. Auch die Key Banks und Samples der Waveform werden mit diesem Job gelöscht.

### Waveform

Bestimmt die Nummer der zu löschenden Waveform.

## 03: Extract (Extrahieren)

Mit diesem Job können Sie alle nicht benötigten Sample-Daten löschen (die Daten vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt).

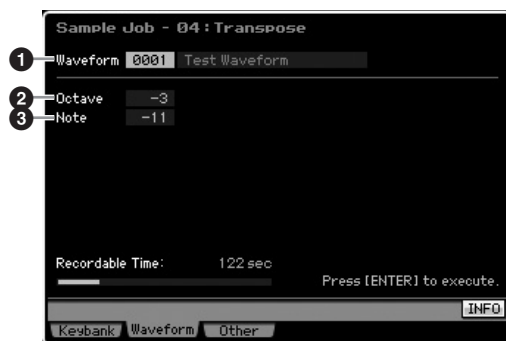


### Waveform

Bestimmt die Nummer der zu extrahierenden Waveform.

## 04: Transpose (Transponieren)

Mit diesem Job können Sie die Key-Bank-Einstellung einer angegebenen Waveform in Halbtönen oder Oktaven transponieren.



### 1 Waveform

Bestimmt die Nummer der Waveform, auf welche dieser Job angewendet wird.

### 2 Octave (Oktave)

Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den die Key Bank transponiert wird. Für eine Transponierung um weniger als eine Oktave stellen Sie diesen Parameter auf „0“, und nutzen Sie den folgenden Parameter Note.

**Einstellungen:** -3 – +0 – +3

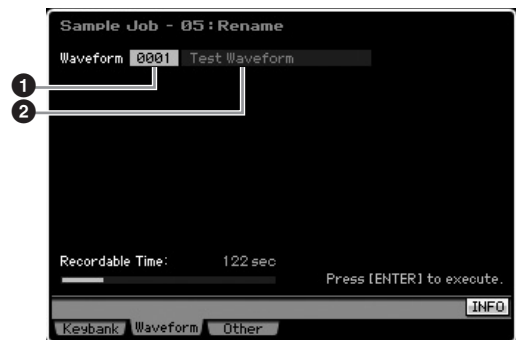
### 3 Note

Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den die Key Bank transponiert wird. Bei einer Transponierung um ganze Oktaven stellen Sie diesen Parameter auf „0“, und nutzen Sie den obigen Parameter Octave.

**Einstellungen:** -11 – +0 – +11

## 05: Rename (Umbenennen)

Mit diesem Job können Sie der ausgewählten Waveform einen Namen geben.



### 1 Waveform

Bestimmt die Nummer der Waveform, auf welche dieser Job angewendet wird.

### 2 Name

Bestimmt den Namen der Waveform, der aus bis zu 10 Zeichen besteht. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 82.

## [F5] Other Jobs (Sonstige Jobs)

### 01: Optimize Memory (Speicher optimieren)

Mit diesem Job optimieren Sie den Speicher (DIMM) für das Sampling. Die Optimierungsfunktion fasst die belegten und die unbelegten (freien) Speicherbereiche zusammen, um den größtmöglichen Bereich zusammenhängenden, freien Speicherplatzes zu schaffen (Defragmentierung). In manchen Fällen kann mit dem Optimize-Memory-Job Speicherplatz frei gemacht werden.

### 02: Delete All (Alle löschen)

Mit diesem Job entfernen Sie alle User-Waveforms. Auch die Key Banks und Samples der Waveform werden mit diesem Job gelöscht.



# Song-Wiedergabe

Im Song-Modus können Sie eigene Songs aufzeichnen, bearbeiten und abspielen. Der Song-Play-Modus ist der „Haupteingang“ des Song-Modus, und hier wählen Sie Songs aus und spielen sie ab. Einige der Song-Einstellungen – beispielsweise das Rhythmus-Feeling – können in diesem Modus auch bearbeitet werden. Drücken Sie die Taste [SONG], um in den Song-Play-Modus zu wechseln und das entsprechende Display aufzurufen.

**HINWEIS** Im Track-View-Display im Song-Play-Modus können Sie mit der Taste [CATEGORY SEARCH] die zur Spur gehörende Voice des Mixing-Parts auswählen.

## Song-Wiedergabe – Bedienungsschritte

### 1 Drücken Sie die Taste [SONG], um in den Song Play-Modus zu wechseln.

Mit diesem Vorgang wird im Song-Play-Modus das Track-View-Display aufgerufen.



### 2 Wählen Sie einen Song aus.

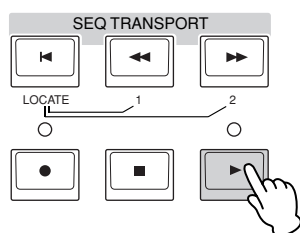
Bewegen Sie den Cursor auf die Song-Nummer, und wählen Sie mit Hilfe des Wählers und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den gewünschten Song aus. Der Name des ausgewählten Songs wird angezeigt.

**HINWEIS** Wenn Sie die [PROGRAM]-Taste drücken, so dass ihr Lämpchen leuchtet, können Sie den gewünschten Song mit den Gruppentasten [A] – [D] und den Nummerntasten [1] – [6] auswählen. Die Song-Nummern und die entsprechenden Tasten sind wie folgt organisiert.

Tastenkombinationen	Song-Nummer
[A]+[1] – [16]	01–16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

### 3 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um den ausgewählten Song zu starten.

Nachdem die Wiedergabe des ausgewählten Songs beendet ist, wird der Song automatisch angehalten.



Drücken Sie die Stopptaste [■], um die Song-Wiedergabe anzuhalten. Um die Wiedergabe von dieser Position fortzusetzen, drücken Sie die Wiedertaste [▶] erneut.

## Arten der Wiedergabe

### Wiedergabe mitten im Song

Um die Wiedergabe an einer Stelle mitten im Song zu starten, stellen Sie mit den folgenden Tasten die gewünschte Position ein und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶]. Diese Vorgänge können auch während der Wiedergabe ausgeführt werden.

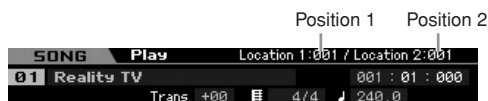
Vorlauf	Drücken Sie die Vorlauftaste [▶▶].
Schneller Vorlauf	Halten Sie die Vorlauftaste [▶▶] gedrückt.
Rücklauf	Drücken Sie die Rücklauftaste [◀◀].
Schneller Rücklauf	Halten Sie die Rücklauftaste [◀◀] gedrückt.
Zurück zum Song-Anfang	Drücken Sie die Taste [◀].
Zu Position 1 springen	Halten Sie die Taste [◀] gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Rücklauftaste [◀◀].
Zu Position 2 springen	Halten Sie die Taste [◀] gedrückt und drücken Sie gleichzeitig die Vorlauftaste [▶▶].

### Wenn der Song nicht richtig wiedergegeben wird:

Beachten Sie, dass das Starten des Songs irgendwo in der Mitte Wiedergabeprobleme verursachen kann, beispielsweise falscher Sound, falsche Tonhöhe oder unerwartete Lautstärkeänderungen. Dies kann vorkommen, wenn die am Anfang des Songs aufgezeichneten MIDI-Events vom Klangerzeuger-Bereich nicht erkannt wurden, da die Wiedergabe an einer anderen Stelle im Song mit anderen MIDI-Events gestartet wurde. Um dies zu verhindern, stellen Sie im Other-Display (Seite 271) des Sequencer-Setups (wird über die Taste [SEQ SETUP] aufgerufen) den Parameter Song Event Chase (4) auf „PC+PB+Ctrl“ oder „all“. Bei dieser Einstellung wird der Song richtig wiedergegeben, auch wenn die Wiedergabe irgendwo in der Song-Mitte gestartet wird.

### Position 1 und 2 bestimmte Taktnummern zuweisen

Um Position 1 und 2 bestimmte Taktnummern zuzuweisen, wählen Sie die gewünschte Taktnummer aus und drücken Sie die Rücklauf-/Vorlauftaste [◀◀]/[▶▶], während Sie die [STORE]-Taste gedrückt halten. Die hier vorgenommene Einstellung wird oben im Display angezeigt.



In diesem Display können Sie die Song-Wiedergabeposition mit den folgenden Bedienschritten ändern.

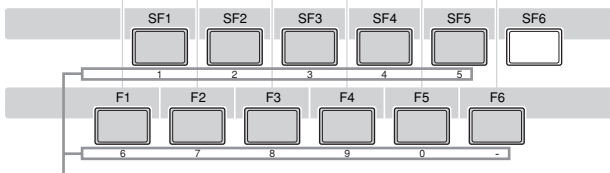


## Schneller Vorlauf/Rücklauf

- 1 Bewegen Sie den Cursor auf Measure (Takt).
- 2 Bewegen Sie sich mit den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] und dem Wähler vorwärts oder rückwärts durch die Takte.

## Zu einer gewünschten Stelle im Song springen

- 1 Bewegen Sie den Cursor auf Measure (Takt).
- 2 Drücken Sie die Taste [SF6] NUM, so dass die Tasten [SF1] – [SF5] und [F1] – [F6] als Nummerntasten fungieren.



Die Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] fungieren als Nummerntasten.

- 3 Geben Sie mit den Tasten [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5] den Zieltakt ein.

Die von Ihnen eingegebene Taktnummer erscheint oben im Display.

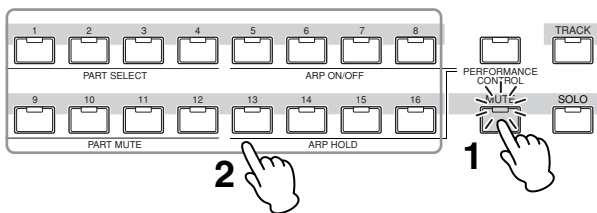
Zeigt die einzugebende Taktnummer.



- 4 Drücken Sie [ENTER], um die Song-Wiedergabeposition tatsächlich an das weiter oben eingestellte Ziel zu verlegen.

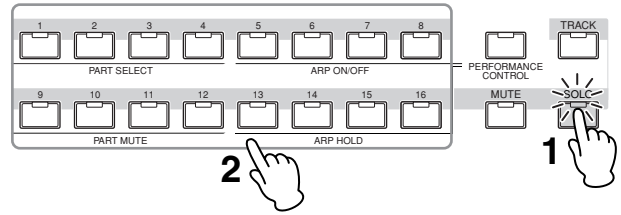
## Spur stummschalten oder auf Solo schalten

### So schalten Sie eine Spur stumm



- 1 Drücken Sie die Taste [MUTE], so dass ihre Anzeige aufleuchtet.
- 2 Drücken Sie diejenige Nummerntaste [1] bis [16], die der stummzuschaltenden Spur entspricht. Wenn eine der Nummerntasten [1] – [16] gedrückt wird, wird das Lämpchen der gedrückten Taste ausgeschaltet und die entsprechende Spur stummgeschaltet. Durch erneutes Drücken derselben Nummerntaste wird die Ausgabe des Wiedergabeklangs aktiviert.

### So schalten Sie eine Spur auf Solo



- 1 Drücken Sie die [SOLO]-Taste, so dass ihre Anzeige leuchtet.
- 2 Drücken Sie diejenige Nummerntaste [1] bis [16], die der auf Solo zu schaltenden Spur entspricht. Wenn eine der Nummerntasten [1] – [16] gedrückt wird, blinkt das Lämpchen der gedrückten Taste und nur die entsprechende Spur erklingt. Durch Drücken einer anderen Nummerntaste wechselt die auf Solo geschaltete Spur.

## Tempo ändern

- 1 Bewegen Sie den Cursor auf Tempo.
- 2 Ändern Sie den Tempowert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wähler.



Tempo

## Verschiedene Einstellungen für die Song-Wiedergabe zuweisen (Song Scene)

Sie können fünf verschiedene „Momentaufnahmen“ wichtiger Song-Parameter wie Transponierung, Tempo, Status der Spurstummschaltung und das grundlegende Song-Mixing-Setup als Song Scenes den Tasten [SF1] – [SF5] zuweisen. Einer der nützlichen Vorteile der Song Scene besteht darin, dass Sie direkt und automatisch Parametereinstellungen vornehmen können, die normalerweise ein Betätigen vieler Tasten oder Regler erfordern. Nutzen Sie diese Funktion, um während der Aufnahme oder der Wiedergabe eines Songs unverzüglich Änderungen der Einstellungen vorzunehmen.

### Parameter der Song-Szene

Tempo	Song-Modus	Track-View-Display (Seite 181)
Transpose (Transponieren)		Play-FX-Display (Seite 183)
Play-Effect-Einstellungen für 16 Spuren		
Lautstärke-Einstellungen für 16 Mixing-Parts	Mixing-Modus	Display für Part 1–16 (Seite 231)
Panorama-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
Reverb-Send-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
Chorus-Send-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
Grenzfrequenz-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		EG-Display (Seite 235)
Resonance-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
AEG-Attack-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		
AEG-Release-Einstellungen für 16 Mixing-Parts		



## Eine Taste mit der Song-Szene belegen

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen für die Scene vorgenommen haben, halten Sie die [STORE]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann eine der Tasten [SF1] bis [SF5]. In dem Reiter, der der Unterfunktionstaste entspricht, die mit der Song Scene belegt ist, erscheint das Achtelnoten-Symbol. Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Song-Daten einschließlich der Song-Scene-Einstellung zu speichern.

### ! VORSICHT

Die Song-Scene-Einstellungen, mit denen die Tasten [SF1] – [SF5] belegt sind, gehen verloren, wenn Sie den Song wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

## Abrufen der Song-Szene

Sie können die Song-Szene mit den Tasten [SF1] bis [SF5] abrufen.

## Song-Chain-Wiedergabe

Die Song-Chain-Wiedergabe ermöglicht Ihnen, in jeder gewünschten Reihenfolge eine Wiedergabeliste voreingestellter Songs zusammenzustellen und diese nacheinander abzuspielen. Sie können die Reihenfolge der Song-Wiedergabe einstellen und dann im Song-Chain-Display die Kettenwiedergabe (Chain Playback) starten.

**HINWEIS** Anweisungen zur Programmierung der Song-Kette finden Sie in der Beschreibung des Song-Chain-Displays (Seite 185).

## 1 Drücken Sie im Track-View-Display die Taste [F4], um das Song-Chain-Display aufzurufen (Seite 185).



## 2 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Song-Chain-Wiedergabe zu starten.

Die Songs werden gemäß der Chain-Reihenfolge abgespielt. Wenn der Chain-Nummer ein leerer Song zugewiesen ist, wird ein stiller Takt gezählt, an den die Wiedergabe des nächsten Songs anschließt. Wenn der Chain-Nummer ein „skip“ (Überspringen) zugewiesen wird, wird der zugeordnete Song ignoriert oder übersprungen, und der nächste Song startet. Wenn der Chain-Nummer ein „stop“ zugewiesen wird, hält die Wiedergabe bei dem betreffenden Song an. Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Wiedergabe ab der nächsten Chain-Nummer fortzusetzen. Wenn der Chain-Nummer ein „end“ zugewiesen wird, hält die Wiedergabe am Ende des Songs an.

## 3 Wenn Sie die Wiedergabe mitten in einer Song Chain anhalten möchten, drücken Sie die Stoptaste [■].

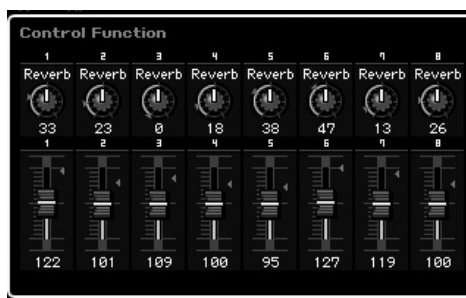
**HINWEIS** Die Song Chain kann ausschließlich vom Song-Chain-Display aus gestartet werden.

## Drehregler (Knobs) und Schieberegler (Sliders)

Mit den Drehreglern am Bedienfeld können Sie für jeden Part (jede Spur) des Songs verschiedene Parameter wie Panorama, Effekt, Grenzfrequenz und Resonanz einstellen. Mit den Schiebereglern lässt sich für jeden Part (jede Spur) die Lautstärke sowie die relative Balance zwischen allen Parts (Spuren) einstellen.

## Einstellen der Panorama- und Effektparameter für die einzelnen Parts

Drücken Sie die Taste [MULTIPART CONTROL], um das Control-Function-Fenster aufzurufen.



## Wählen Sie die zu bearbeitenden Parts aus: 1–8 und 9–16

Wenn nach Drücken der [MULTI PART CONTROL]-Taste das Control-Function-Fenster angezeigt wird, steuern die einzelnen Drehregler/Schieberegler die jeweiligen Parts, und Sie können die zu steuernden Ziel-Parts zwischen Part 1–8 und 9–16 umschalten. Wenn 9–16 die Ziel-Parts sind (das Display zeigt die Parts 9–16), wechseln durch Drücken einer der Tasten [1]–[8] die Ziel-Parts von 9–16 zu 1–8. Wenn 1–8 die Ziel-Parts sind (das Display zeigt die Parts 1–8), wechseln durch Drücken einer der Tasten [9]–[16] die Ziel-Parts von 1–8 zu 9–16.

## Funktionen der Drehregler

Durch Drücken der [MULTI PART CONTROL]-Taste werden die Lämpchen in absteigender Reihenfolge eingeschaltet: REVERB → CHORUS → PAN. Wenn das REVERB-Lämpchen eingeschaltet ist, können Sie mit den Drehreglern den Reverb-Send-Pegel für die einzelnen Parts einstellen. Wenn das CHORUS-Lämpchen eingeschaltet ist, können Sie mit den Drehreglern den Chorus-Send-Pegel für die einzelnen Parts einstellen. Wenn das PAN-Lämpchen eingeschaltet ist, können Sie mit den Drehreglern die Panoramaposition für die einzelnen Parts einstellen.

**HINWEIS** Durch Festhalten der [MULTI PART CONTROL]-Tasten für einige Sekunden wechselt das momentan leuchtende Lämpchen zu REVERB.



## Einstellen von Cutoff-Frequenz (Grenzfrequenz) und Resonanz für jeden Part.

Drücken Sie die Taste [SELECTED PART CONTROL], um das Control-Function-Fenster aufzurufen.



### Auswählen eines Ziel-Parts

Die den Drehreglern zugewiesenen Funktionen werden nur auf den momentan ausgewählten Part angewendet. Um den Part umzuschalten, rufen Sie das Control-Function-Fenster auf und drücken Sie dann eine der Tasten [1] – [16].

### Funktionen der Drehregler

Wie im Folgenden aufgelistet sind den Drehreglern 1–8 unterschiedliche Funktionen zugewiesen, je nachdem, welches Lämpchen eingeschaltet ist – die Lämpchen TONE 1, TONE 2 und ARP FX, die mit der Taste [SELECTED PART CONTROL] ein- und ausgeschaltet werden können.

	Drehregler 1	Drehregler 2	Drehregler 3	Drehregler 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Drehregler 5	Drehregler 6	Drehregler 7	Drehregler 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

**HINWEIS** Weitere Informationen über die einzelnen Funktionen finden Sie unter Seite 90.

## Einstellen der Lautstärke der einzelnen Parts

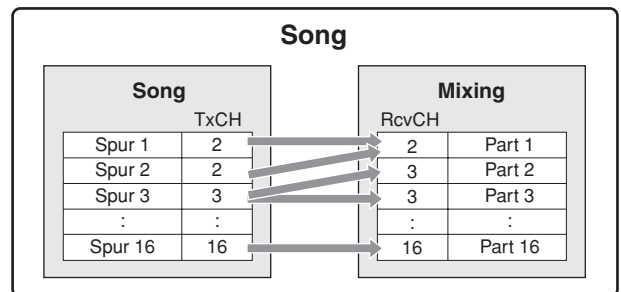
Mit den Schieberegler können Sie die Lautstärke der einzelnen Parts einstellen.

### Umschalten der zu bearbeitenden Parts: 1–8 und 9–16

Wenn der aktuelle Part zur Gruppe 1–8 gehört, stellen die acht Schieberegler die Lautstärke der Parts 1–8 ein. Wenn der aktuelle Part zur Gruppe 9–16 gehört, stellen die acht Schieberegler die Lautstärke der Parts 9–16 ein. Der Part kann ausgewählt werden, indem man die [TRACK]-Taste einschaltet und die gewünschte Nummerntaste drückt.

## Mixing-Einstellungen für die einzelnen Spuren

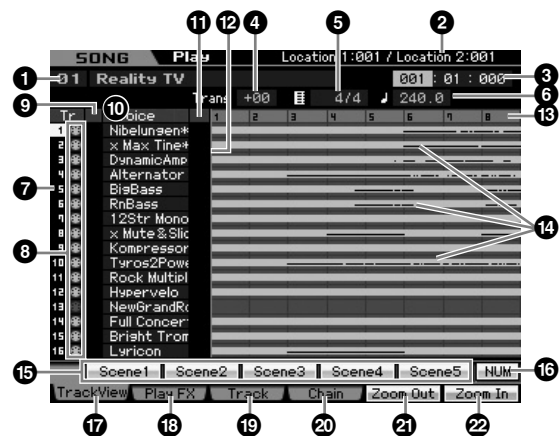
Um die Mixing-Parameter wie Voice, Lautstärke und Panoramaposition für die einzelnen Spuren zu ändern, drücken Sie die [MIXING]-Taste, um in den Mixing-Modus zu wechseln (Seite 229), und bearbeiten Sie dann die Parameter für den Mixing-Part, der der gewünschten Spur entspricht. Beachten Sie, dass Spur 1 nicht immer dem Mixing-Part 1 entspricht. Wie weiter unten dargestellt sind die einzelnen Spuren der Song-Sequenzdaten und die einzelnen Mixing-Parts der Klangerzeugungseinheit miteinander verbunden, wenn der Sendekanal (TxCH) dem Empfangskanal (RcvCH) entspricht. Anders ausgedrückt steuern die Sequenzdaten der einzelnen Spuren die entsprechenden Parts (mit derselben MIDI-Kanalzuweisung) in der Klangerzeugungseinheit. Die Sendekanäle der einzelnen Spuren können im Song-Track-Display (Seite 184) des Song-Play-Modus eingestellt werden, die Empfangskanäle der einzelnen Parts hingegen im Voice-Display (Seite 235) des Mixing-Modus.



## Track-View-Display – [F1] TrackView

[SONG]

Dieses Display erscheint immer als erstes, wenn der Song-Modus aufgerufen wird.



### 1 Song-Nummer, Song-Name

Legt fest, welcher Song wiedergegeben wird.

**Einstellungen:**

Song-Nummer: 01 – 64

Song-Name: Siehe nachstehenden Hinweis.

**HINWEIS** Sie können den Song-Namen bearbeiten, indem Sie den Cursor auf die entsprechende Position bewegen und die Taste [SF6] CHAR drücken. Einzelheiten siehe Seite 82.

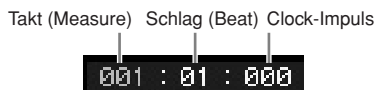


**2 Position (Location)** (nur Anzeige)

Zeigt an, welche Taktnummer Position 1 und 2 zugewiesen ist. Detaillierte Anweisungen zur Einstellung der Position finden Sie auf Seite 178.

**3 Takt (Measure)**

Legt fest, an welcher Position die Wiedergabe startet. Außerdem wird hier die aktuelle Position der Wiedergabe angezeigt. Nähere Anweisungen zur Einstellung des Takts finden Sie auf Seite 178.

**Einstellungen:**

Takt: 001 – 999

Schlag, Clock-Impuls: nur Anzeige

**4 Transposition (Transpose)**

Stellt die Gesamtstimmung in Halbtonschritten ein.

**Einstellungen:** -36 – +36

**5 Taktmaß (Time Signature)**

Stellt das Taktmaß des Songs ein. Die Einstellung hier wird auf den angegebenen Takt (3) und auf die nachfolgenden Takte angewendet. Dadurch können Sie verschiedene Taktwechsel mitten im Song realisieren. Wenn Sie beispielsweise bei dem Takt (3), bei dem die Wiedergabe beginnt, ein anderes Taktmaß einstellen als am Song-Anfang, bleibt das Taktmaß vor diesem Takt (3) auch dann erhalten, wenn Sie das Taktmaß hier ändern.

**Einstellungen:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

**6 Tempo**

Bestimmt das Tempo der Song-Wiedergabe.

**Einstellungen:** 5,0 – 300,0

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, einem Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und das Song-Tempo von dem/den externen Gerät(en) steuern lassen möchten, stellen Sie den MIDI-Sync-Parameter (5) im MIDI-Display (Seite 267) des Utility-Modus auf „MIDI“. In dem Fall zeigt der hiesige Tempo-Parameter „MIDI“ an und lässt sich nicht ändern.

**7 Spurnummer** (nur Anzeige)

Zeigt die Spurnummer an.

**8 Datenstatus** (nur Anzeige)

Zeigt an, ob auf den einzelnen Spuren Daten aufgezeichnet sind oder nicht.

Leer: Zeigt an, dass die Spur leer ist.

: Zeigt an, dass MIDI-Sequenzdaten aufgezeichnet wurden. Diese Spur wird als MIDI-Spur behandelt.

: Zeigt an, dass zusätzlich zu MIDI-Sequenzdaten auch Sample-Daten aufgezeichnet wurden. Diese Spur wird als Audiospur behandelt.

**HINWEIS** Mixing-Parts, die Audiospuren entsprechen, wird eine Sample-Voice zugewiesen. Mixing-Parts, die MIDI-Spuren entsprechen, wird eine andere Voice als eine Sample-Voice zugewiesen. Weitere Informationen über Audiospuren und MIDI-Spuren finden Sie unter Seite 61.

**9 Stummschaltung/Solo** (nur Anzeige)

Zeigt den Stumm-/Soloschaltungsstatus für die einzelnen Spuren an. Detaillierte Anweisungen zur Einstellung der Mute/Solo-Funktion finden Sie auf Seite 179.

Leer: Diese Spur ist weder stumm- noch auf Solo geschaltet.

: Zeigt eine stummgeschaltete Spur an.

: Zeigt eine auf Solo geschaltete Spur an.

**10 Voice-Name**

Zeigt den Voice-Namen des Mixing-Parts an, der jeder Spur entspricht.

**11 Loop (Schleife)** (nur Anzeige)

Legt für die einzelnen Spuren fest, ob die Loop-Wiedergabe eingestellt ist. Die Spur, für die Loop eingeschaltet ist, wird gemäß der Einstellungen im Track-Loop-Display (Seite 185) wiederholt abgespielt.

**Einstellungen:** Leer (Loop aus), (Loop ein)

**12 Song-Positionslinie**

Zeigt die bei Measure (Takt, siehe oben) eingestellte aktuelle Position der Song-Wiedergabe an.

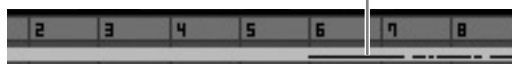
**13 Taktnummer** (nur Anzeige)

Zeigt die Taktnummer an. Durch Drücken der Taste [F5] Zoom Out oder [F6] Zoom In können Sie an das Intervall zwischen benachbarten Takten heranzoomen oder davon wegzoomen.

**14 Sequenzdatenzeile**

Zeigt an, ob auf den einzelnen Spuren Daten aufgezeichnet wurden oder nicht. Sie können für jede Spur den Bereich überprüfen, auf dem Daten aufgezeichnet sind. Bei MIDI-Spuren können Sie sämtliche Zeitpunkte betrachten, an denen MIDI-Events aufgezeichnet wurden.

Sie können den Datenstatus überprüfen.

**15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5 (Song-Szenen)**

Diesen Tasten können Sie die Einstellungen der Song-bezogenen Parameter (Song Scene) und der Arpeggio-bezogenen Parameter zuweisen. Durch Drücken dieser Tasten können Sie diese Einstellungen auch abrufen. Genaue Anweisungen zum Belegen von Tasten mit Scenes finden Sie unter Seite 179. Genaue Anweisungen zur Einstellung der Arpeggio-bezogenen Parameter finden Sie auf Seite 189.

**HINWEIS** Das Arpeggio steht während der Song-Wiedergabe nicht zur Verfügung. Durch Drücken der Tasten [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 während der Wiedergabe ändert sich nur die Song Scene.

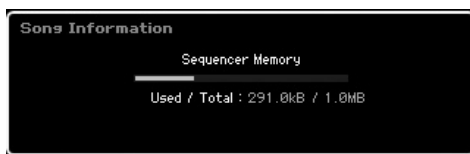
**HINWEIS** Nachdem die Song Scene auf einer Taste gespeichert wurde, erscheint auf dem Reiter, der der gedrückten Taste entspricht, ein Achtelnoten-Symbol. Im Arpeggio-Display (Seite 189) des Song-Record-Modus können Sie überprüfen, ob der betreffenden Taste der Arpeggio-Typ zugewiesen ist.

**16 [SF6] INFO (Information)**

Sie können sich ansehen, wie viel Sequenzer-Speicherplatz frei und wie viel belegt ist. Der Sequenzer-Speicher umfasst sämtliche Songs und Patterns, die im jeweiligen Modus aufgezeichnet wurden. Wenn die Höchstmenge an belegtem Speicherplatz erreicht ist, können keine weiteren Songs oder Patterns gespeichert werden. Wenn dieser Fall eintritt, löschen Sie mit Hilfe der Jobs Clear Song



(Seite 207) bzw. Clear Pattern (Seite 228) nicht mehr benötigte Songs oder Patterns. Sie können zum vorherigen Display zurückkehren, indem Sie die [SF6]-Taste oder die [EXIT]-Taste drücken.



### 17 [F5] Zoom Out (Hinauszoomen)

### 18 [F6] Zoom In (Hineinzoomen)

Ändert die Vergrößerungsstufe der Taktnummer (19) im Track-View-Display. Drücken Sie die Taste [F5] Zoom Out, um die Vergrößerungsstufe zu verringern, so dass ein größerer Bereich angezeigt werden kann. Drücken Sie die Taste [F6] Zoom In, um die Vergrößerungsstufe zu erhöhen, so dass eine vergrößerte Ansicht zu sehen ist.

### 19 [F1] TrackView

Ruft das Track-View-Display auf.

### 20 [F2] Play FX (Play Effect)

Ruft das Play-Effect-Display auf (siehe unten). Durch das Ändern von Timing und Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ der Song-Wiedergabe variieren.

### 21 [F3] Track

Ruft das Output-Channel-Display (Seite 184) des Song-Track-Modus auf.

### 22 [F4] Chain

Ruft das Song-Chain-Display auf (Seite 185). Mit Hilfe dieses Displays können Sie mehrere Songs in Folge abspielen.

## Das rhythmische „Feeling“ des Songs variieren – [F2] Play FX (Play Effect)

Durch das Ändern von Timing und Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ der Song-Wiedergabe variieren. Die hier vorgenommenen Abspieleffekt-Einstellungen gelten nur vorübergehend. Die ursprünglichen Notendaten des Songs werden hierdurch nicht verändert. Mit Hilfe des Normalize-Play-Effect-Jobs können die Play-Effect-Einstellungen tatsächlich auf die Song-Daten angewendet werden.

1

2

3

4

5

6

7

SONG		Play										Reality TV	
Play Effect													
		Quantize	Str	Vel	Gate	Rate	Note Shift	Clock Shift	Gate	Velocity	Rate	Offset	
1	off	100%					+0	+0	100%	100%	+0		
2	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0			
3	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0			
4	off	100%	100%	100%	0	+0	+0	100%	100%	+0			
5	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
6	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
7	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
8	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
9	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
10	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
11	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
12	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
13	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
14	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
15	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			
16	off	100%				+0	+0	100%	100%	+0			

1

2

3

4

5

INFO

TrackView

Play FX

Track

Chain

### 1 Spurnummer (nur Anzeige)

Zeigt die Spurnummer an.

### 2 Quantize (Quantisieren)

Hiermit können Sie das Timing der Noten-Events am angegebenen Notentyp ausrichten. Stellen Sie hier die beiden Parameter für jede Spur ein: Value (Wert) und Str (Strength – Stärke).

#### Quantize Value (Quantize-Wert)

Bestimmt, auf welche Schläge die Notendaten in den Sequenzdaten ausgerichtet werden, oder bestimmt, auf welche Schläge in den Sequenzdaten die Swing-Verschiebung angewendet wird.

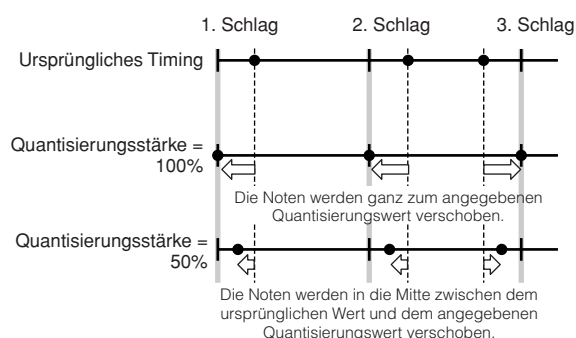
**Einstellungen:** aus, 32tel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote

#### Quantize Str (Quantize Strength)

Dieser Wert bestimmt, um welchen Anteil die Noten-Events auf die nächste Note im Quantisierungsraster verschoben werden. Die Einstellung 100% erzeugt genau das beim Parameter „Quantize“ (siehe oben) eingestellte Timing. Bei einer Einstellung von 0% erfolgt keine Quantisierung. Eine Einstellung von 50% führt dazu, dass die Noten in die Mitte zwischen 0% und 100% verschoben werden.

**Einstellungen:** 0% – 100%

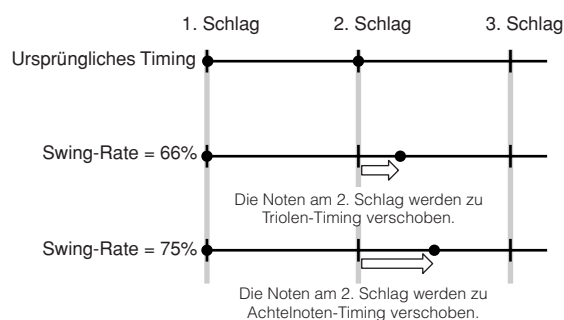
Wenn auf die ursprünglichen Daten die Viertelnoten-Quantisierung angewendet wird:



### 3 Swing

Verändert Timing, Velocity und Gate Time (die klingende Notenlänge) der geradzahligen, unbetonten Zählzeiten und verstärkt so das Swing-Gefühl. Dieser Parameter verzögert Noten an geradzahligen Beats (Backbeats), um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Wenn z.B. ein 4/4-Takt und als Quantize-Wert Viertelnoten verwendet werden, erfolgt für den zweiten und den vierten Beat des Takts eine Verzögerung. Wenn ein triolischer Wert angegeben wurde, wird jeweils die letzte Note jeder Triole vom Swing-Parameter beeinflusst.

Wenn auf die ursprünglichen Daten der Viertelnoten-Swing angewendet wird:



Bearbeiten Sie hier die Swing-Einstellungen für die einzelnen Spuren, indem Sie die Parameter Swing Vel (Swing Velocity), Swing Gate und Swing Rate bearbeiten. Wenn der Quantisierungswert ausgeschaltet ist („off“), stehen sämtliche Swing-Parameter nicht zur Verfügung.



**Swing Vel (Swing Velocity)**

Stellt die Velocity der entsprechenden Noten ein, um das rhythmische Swing-Feeling zu akzentuieren. Einstellungen unter 100% verringern die Velocities von Noten an geradzahigen Beats, Einstellungen über 100% erhöhen die Velocities entsprechend. Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.

**Einstellungen:** 0% – 100% – 200%

**Swing Gate (Swing Gate Time)**

Stellt die klingende Notenlänge der entsprechenden Noten ein, um das rhythmische Swing-Feeling zu akzentuieren. Einstellungen unter 100% verringern die Dauer von Noten an geradzahigen Beats (Backbeats), wohingegen Werte über 100% sie erhöhen. Falls ein geänderter Gate-Time-Wert kleiner als 1 ist, wird er auf 1 aufgerundet.

**Einstellungen:** 0% – 100% – 200%

**Swing Rate**

Verzögert Noten an geradzahigen (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Einstellungen über 50% verzögern die Noten, um ein stärkeres Swing-Feeling zu erzeugen.

**Einstellungen:**

Quantize Value (Quantisierungswert)	Einstellungen
Wenn Quantize Value ausgeschaltet ist	0 – 0
Wenn Quantize Value auf 32stel-Noten gestellt ist	0 – 30
Wenn Quantize Value auf 16tel-Triolen gestellt ist	0 – 40
Wenn Quantize Value auf 16tel-Noten gestellt ist	0 – 60
Wenn Quantize Value auf Achteltriolen gestellt ist	0 – 80
Wenn Quantize Value auf Achtelnoten gestellt ist	0 – 120
Wenn Quantize Value auf Vierteltriolen gestellt ist	0 – 160
Wenn Quantize Value auf Viertelnoten gestellt ist	0 – 240

**4 Note Shift\***

Erhöht oder verringert die Tonhöhe aller Noten auf der ausgewählten Spur in Halbtönen.

**Einstellungen:** -99 – +0 – +99

**5 Clock Shift**

Verschiebt das Timing aller Noten auf der ausgewählten Spur nach hinten oder vorne in Clock-Impulsen.

**Einstellungen:** -120 – +0 – +120

**6 Gate Time Rate**

Erhöht oder verringert die klingende Länge aller Noten auf der ausgewählten Spur. Falls ein geänderter Gate-Time-Wert kleiner als 1 ist, wird er auf 1 aufgerundet.

**Einstellungen:** 0% – 100% – 200%

**7 Velocity**

Erhöht oder verringert die Velocity aller Noten auf der ausgewählten Spur. Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.

**Velocity Rate (V.-Verhältnis)**

Ändert die Velocity der Noten um den angegebenen Prozentsatz.

**Einstellungen:** 0% – 100% – 200%

**Velocity Offset**

Erhöht oder verringert die Velocity der Noten um den angegebenen Offset-Wert.

**Einstellungen:** -99 – +0 – +99

## Ausgangskanal- und Loop-Einstellungen für die einzelnen Spuren – [F3] Track

In diesem Display können Sie für jede Spur den Ausgangskanal einstellen und die Parameter der Loop-Wiedergabe einstellen.

### Spurkanal-Einstellungen – [SF1] Out (Output Channel)

In diesem Display können Sie den MIDI-Sendekanal für jede Spur einstellen.

**1 Voice (nur Anzeige)**

Zeigt den Voice-Namen des Mixing-Parts an, der jeder Spur entspricht.

**HINWEIS** Im Display für Part 1–16 (Seite 231) des Mixing-Modus können Sie die Voice des Mixing-Parts ändern, der der Spur entspricht.

**2 TxCh (Transmit Channel)**

Bestimmt für jede Spur den MIDI-Sendekanal für die Sequenzdaten. Auf „off“ eingestellte Spuren spielen keine Daten ab. Im Song-Modus werden die durch Betätigung der Tastatur/Drehregler/Räder erzeugten MIDI-Daten über den MIDI-Sendekanal der momentan ausgewählten Spur an die Klangerzeugung oder an externe MIDI-Geräte gesendet.

**Einstellungen:** 1–16, aus

**3 Int (Internal Switch)**

Bestimmt, ob die Musikspieldaten der einzelnen Spuren an die interne Klangerzeugungseinheit gesendet werden oder nicht. In der Einstellung „off“ werden die Spieldaten nicht an die interne Klangerzeugungseinheit gesendet.

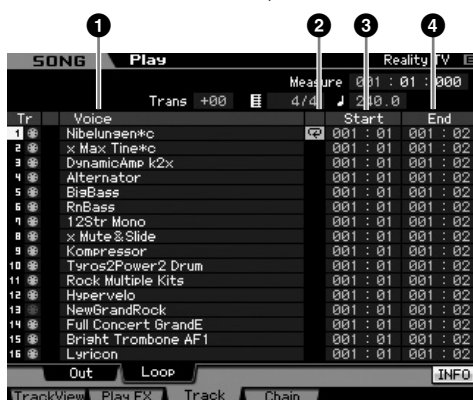
**4 Ext (External Switch)**

Legt fest, ob die Spieldaten der einzelnen Spuren an ein externes MIDI-Gerät gesendet werden oder nicht. In der Einstellung „off“ werden die Spieldaten nicht an ein externes MIDI-Gerät gesendet.



## Einstellungen für die Loop-Wiedergabe – [SF2] Loop

Mit diesen Einstellungen können Sie bestimmte Spuren für die Schleifen-Wiedergabe festlegen und bestimmen, welcher Taktbereich für den Loop verwendet wird.




### 1 Voice (nur Anzeige)

Zeigt den Voice-Namen des Mixing-Parts an, der jeder Spur entspricht.

**HINWEIS** Im Display für Part 1–16 (Seite 231) des Mixing-Modus können Sie die Voice des Mixing-Parts ändern, der der Spur entspricht.

### 2 Loop

Legt für die einzelnen Spuren fest, ob die Loop-Wiedergabe aktiv ist. Die Spur, für die Loop eingeschaltet ist, wird vom Startpunkt (3) bis zum Endpunkt (4) wiederholt abgespielt.

**Einstellungen:** Leer (Loop aus),  (Loop ein)

### 3 Start (Startpunkt)

### 4 End (Endpunkt)

Legt den Bereich der Schleifenwiedergabe fest. Die Spur, für die Loop eingeschaltet ist, wird vom Startpunkt bis zum Endpunkt wiederholt abgespielt.

**Einstellungen:** Takt: Schlag

## Song-Chain-Wiedergabe – [F4] Chain (Song Chain)

Die Song-Chain-Wiedergabe ermöglicht Ihnen, in jeder gewünschten Reihenfolge eine Wiedergabeliste voreingestellter Songs zusammenzustellen und diese nacheinander abzuspielen. In diesem Display können Sie die Reihenfolge der Song-Wiedergabe programmieren.



### 1 Chain-Nummer (nur Anzeige)

Zeigt die Reihenfolge der Song-Wiedergabe an. Es stehen die Nummern 1 – 100 zur Verfügung. Sie können diese betrachten, indem Sie im Display den Bildlauf durchführen. Die Song Chain wird ab dem der Nummer 001 zugeordneten Song der Reihe nach abgespielt.

### 2 Song-Nummer

### 3 Song-Name (nur Anzeige)

Legt die Song-Nummer fest, die in der Chain wiedergegeben werden soll. Wenn Sie die Song-Nummer festlegen, wird der Song-Name angezeigt. Wenn einer bestimmten Chain-Nummer ein leerer Song zugeordnet wird, wird ein Takt gezählt und danach die betreffende Nummer übersprungen. Zusätzlich zu den Song-Nummern können den Song-Chain-Nummern die Befehle „skip“, „end“ und „stop“ zugewiesen werden.

**Einstellungen:** skip, end, stop, 01 – 64


#### skip

Überspringt (ignoriert) die ausgewählte Chain-Nummer und setzt die Wiedergabe mit der folgenden Chain-Nummer fort.

#### end

Kennzeichnet das Ende der Song Chain.

#### stop

Hält die Wiedergabe der Song Chain an der Chain-Nummer an. Sie können die Wiedergabe der Song-Chain mit der folgenden Chain-Nummer fortsetzen, indem Sie die Wiedergabetaste  drücken.

## Programmieren der Song Chain

Um die Song Chain zu programmieren, gehen Sie wie folgt vor. Bedenken Sie, dass die Song Chain automatisch gespeichert wird; es ist nicht notwendig einen Store-Vorgang auszuführen.

### 1 Drücken Sie im Track-View-Display die Taste [F4], um das Song-Chain-Display aufzurufen.

### 2 Programmieren Sie die gewünschte Song-Folge.

Positionieren Sie den Cursor mit Hilfe der Cursortasten auf „001“, und wählen Sie den gewünschten Song mit dem Wählrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] aus. Weisen Sie auf die gleiche Weise den Positionen 002, 003, 004 usw. weitere Songs zu.

### 3 Verwenden Sie den Befehl „skip“, wenn Sie den Song entfernen möchten, der der Chain-Nummer bereits zugewiesen ist.

Bewegen Sie den Cursor auf die zu löschende Song-Nummer und weisen Sie der betreffenden Position dann mit dem Wählrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Befehl „skip“ zu. Die zugeordnete Chain-Nummer wird bei der Wiedergabe ignoriert.

### 4 Weisen Sie der Chain-Nummer, bei der die Song-Chain-Wiedergabe anhalten soll, den Befehl „end“ zu.

Wenn die Wiedergabe eine Chain-Nummer erreicht, der der Befehl „end“ zugewiesen wurde, hält die Wiedergabe an.

Wenn Sie die Wiedergabe bei einer bestimmten Chain-Nummer anhalten und mit der nächsten Chain-Nummer fortsetzen möchten, weisen Sie der betreffenden Chain-Nummer den Befehl „stop“ zu.

**HINWEIS** Die Song Chain wird als Teil der Systemdaten gespeichert.

**HINWEIS** Einzelheiten zur Song-Chain-Wiedergabe finden Sie unter Seite 180.



# Song-Aufnahme

Im Song-Record-Modus können Sie mit Hilfe des Sequenzers Ihr Tastaturspiel Spur für Spur im ausgewählten Song aufzeichnen. Drücken Sie im Song-Play-Modus die Aufnahmetaste [●], um in den Song-Record-Modus zu schalten.

**HINWEIS** Die Aufnahme von Audiodaten für einen Song erfolgt im Sampling-Record-Modus (Seite 244).

## Echtzeitaufnahme

Mit dieser Aufnahmemethode können Sie die gespielten Daten so aufnehmen, wie Sie sie spielen, und so alle Nuancen des Live-Spiels auf der Tastatur einfangen. Die Aufnahme kann auch während der Wiedergabe anderer, bereits aufgenommener Spuren erfolgen. Sie können auch Sequenzdaten von einem externen MIDI-Instrument zum MOTIF XS schicken und gleichzeitig bis zu 16 Spuren aufnehmen (Seite 190).

Die Echtzeitaufnahme erfolgt mit einer von drei Methoden: Replace, Overdub und Punch.

## Song-Aufnahme – Bedienung

Hier wird in allgemeiner Form die Aufnahme eines Songs beschrieben.

- 1 Drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Play-Modus aufzurufen, und wählen Sie dann den aufzunehmenden Song aus (Seite 178).**  
Wählen Sie einen leeren Song, wenn Sie den Song von Grund auf neu erstellen möchten. Wenn kein leerer Song zur Verfügung steht, löschen Sie einen nicht verwendeten Song mit dem Clear-Song-Job (Seite 207).
- 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Record-Setup-Display aufzurufen (Seite 187).**  
Bereiten Sie die Aufnahme vor, indem Sie das Taktmaß, das Tempo, die aufzunehmende Spur, die Voice und die Aufnahmemethode einstellen. Wenn Sie eine Aufnahme mit Arpeggio-Wiedergabe durchführen möchten, stellen Sie die erforderlichen Parameter im Arpeggio-Display ein (Seite 189).
- 3 Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel auf.**  
Näheres siehe Seite 189.
- 4 Bearbeiten Sie den aufgenommenen Song mit den Song-Jobs (Seite 195) und der Song-Bearbeitung (Seite 192).**
- 5 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um den aufgenommenen Song im internen User-Speicher zu speichern.**  
**⚠ VORSICHT**  
Der aufgenommene Song geht verloren, wenn Sie einen anderen Song auswählen, in einen anderen Modus wechseln oder das Gerät ausschalten. Denken Sie daran, die Song-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie einen anderen Song auswählen, in einen anderen Modus wechseln oder das Gerät ausschalten.
- 6 Speichern Sie die erstellten Song-Daten auf einem USB-Speichergerät oder einem angeschlossenen Computer (Seite 278).**

## Song speichern – [STORE]

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie einen soeben aufgenommenen oder bearbeiteten Song speichern können. Durch Ausführen des Speichervorgangs (Store) bleiben die von Ihnen erstellten Song-Daten über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinaus erhalten. Drücken Sie die Taste [STORE], um das Song-Store-Fenster aufzurufen. Die folgenden Daten werden mit Song Store gespeichert.

### Sequenzdaten

MIDI-Daten, die durch Ihr Spiel auf der Tastatur sowie Bedienung der Controller (Modulationsrad, Gleitband usw.) erzeugt wurden.

### Daten des Klangerzeugers

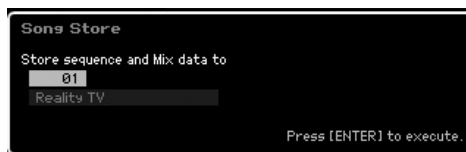
Mixing-Einstellungen (Common-Edit- und Part-Edit-Parameter)

**HINWEIS** Die Mixing-Voices können im Mixing-Voice-Store-Fenster (Seite 240) bearbeitet werden.

Song Store – Bedienung:

### 1 Rufen Sie das Song-Store-Fenster auf.

Drücken Sie die Taste [STORE], um das Song-Store-Fenster aufzurufen.



### 2 Wählen Sie eine Song-Nummer als Speicherziel aus.

Der Name des Songs mit der ausgewählten Nummer wird angezeigt.

### ⚠ VORSICHT

Dieser Bedienvorgang überschreibt alle Daten, die im Ziel-Song vorhanden sind.

### 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Drücken Sie die [DEC/NO]-Taste, wenn Sie den Speichervorgang abbrechen möchten. Song Store wird abgebrochen, und es erscheint das vorher angezeigte Display.

### 4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Store-Speichervorgang auszuführen.

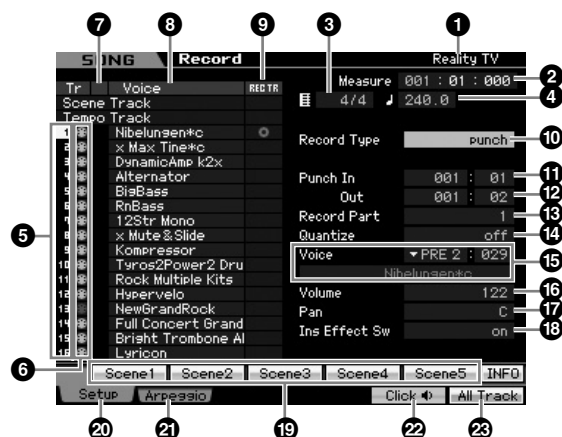
Nach der Speicherung des Songs erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das Song-Play-Display wird wieder angezeigt.

**HINWEIS** Wenn nicht genug Speicherplatz für den Song/das Pattern zur Verfügung steht, erscheint eine Warnmeldung und Sie können keine weiteren Songs/Patterns speichern. Löschen Sie in diesem Fall mit dem Song-/Pattern-Job nicht benötigte Songs/Patterns, und führen Sie den Store-Vorgang dann erneut aus.



## Vorbereiten der Song-Aufnahme – [F1] Setup

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter für die Song-Aufnahme einstellen.

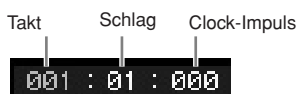


### 1 Song-Name (nur Anzeige)

Zeigt den Namen des momentan ausgewählten Songs an. Der Song kann im Song-Play-Display (Seite 178) ausgewählt werden.

### 2 Meas (Measure)

Legt fest, an welcher Position die Wiedergabe startet. Hier wird auch der aktuelle Aufnahmeort angezeigt.



#### Einstellungen:

Measure: 001 – 999

Schlag, Clock-Impuls: nur Anzeige

### 3 Taktmaß (Meter)

Stellt das Taktmaß des Songs ein.

**Einstellungen:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

### 4 Tempo

Stellt das Tempo für die Echtzeitaufnahme ein.

**Einstellungen:** 5,0 – 300,0

**HINWEIS** Der hier eingestellte Wert bestimmt das Tempo des Songs während und nach der Aufnahme.

**HINWEIS** Wenn Sie dieses Instrument mit einem externen Sequenzer, einem Computer oder einem anderen MIDI-Gerät verwenden und das Song-Tempo von dem/den externen Gerät(en) steuern lassen möchten, stellen Sie den MIDI-Sync-Parameter (5) im MIDI-Display (Seite 267) des Utility-Modus auf „MIDI“. In dem Fall zeigt der hiesige Tempo-Parameter „MIDI“ an und lässt sich nicht ändern.

### 5 Spurnummer (nur Anzeige)

Zeigt die Spurnummer an.

### 6 Spurtyp (nur Anzeige)

Zeigt den Spurtyp an: MIDI-Spur oder Audiospur. Mixing-Parts, die Audiospuren entsprechen, wird eine Sample-Voice zugewiesen. Mixing-Parts, die MIDI-Spuren entsprechen, wird eine andere Voice als eine Sample-Voice zugewiesen. Mixing-Parts, die zu leeren Spuren gehören, wird keine Voice zugewiesen.

**Einstellungen:** (MIDI Track), (Audiospur), leer (keine Voice zugeordnet)

### 7 Stummschaltung/Solo (nur Anzeige)

Zeigt den Stumm-/Soloschaltungsstatus für die einzelnen Spuren an. Genaue Anweisungen zur Einstellung der Mute/Solo-Funktion finden Sie auf Seite 179.

Leer: Diese Spur ist weder stumm- noch auf Solo geschaltet.

: Zeigt eine stummgeschaltete Spur an.

: Zeigt eine auf Solo geschaltete Spur an.

### 8 Voice-Name (nur Anzeige)

Zeigt den Voice-Namen des Mixing-Parts an, der jeder Spur entspricht.

### 9 REC TR (Record Track)

Bestimmt die aufzunehmende Spur. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Spur, oder drücken Sie eine der Nummerntasten [1]–[16], deren TRACK-Lämpchen leuchtet, so dass der rote Kreis in der entsprechenden Spalte unter REC TR erscheint. Um alle Spuren als Record Track zu definieren, drücken Sie die Taste [F6] (rote Kreise erscheinen in allen Zeilen der REC TR).

**Einstellungen:** Scene Track, Tempo Track, 1 – 16, All Track

#### Scene-Spur

Nimmt Stummschaltungs-Events von Spuren und Events für die Song-Szenenumschaltung auf.

#### Tempospur

Zeichnet Tempowechselinformationen während der Wiedergabe auf.

#### 1 – 16

Zeichnet Ihr Tastaturspiel auf. Ihr Spiel wird auf der hier ausgewählten Spur aufgezeichnet.

#### All Track

Gleichzeitige Aufnahme aller 16 Sequenzerspur. Hiermit können mehrkanalige Daten von einem externen MIDI-Gerät (z. B. Sequenzer) auf einmal aufgenommen werden.

### 10 Record Type

Bestimmt die Aufnahmemethode.

**Einstellungen:** replace, overdub, punch

#### replace

Mit dieser Methode können Sie bereits aufgenommene Spuren in Echtzeit mit neuen Daten überschreiben. Die bestehenden Daten werden gelöscht.

#### overdub

Mit dieser Methode können Sie zu einer Spur, die bereits Daten enthält, in Echtzeit weitere Daten hinzufügen. Die bestehenden Daten bleiben erhalten.

#### punch

Mit dieser Methode können Sie in einem angegebenen Bereich einer Spur, die bereits Daten enthält, in Echtzeit „einstiegen“ und die Daten ab diesem Zeitpunkt ersetzen. Die bestehenden Daten werden vom Startpunkt bis zu Endpunkt (Takt/Schlag) überschrieben, wie es vor der Aufnahme angegeben wurde.

**HINWEIS** Wenn Record Track (5) bei der Tempospur oder der Scene-Spur ausgewählt ist, lässt sich „overdub“ hier nicht auswählen.



**11 Punch In****12 Punch Out**

Wenn Sie als Aufnahmeart die Option Punch (Punch In/ Out) angegeben haben, können Sie hier die Startposition (Punch-In-Position) und die Endposition (Punch-Out-Position) festlegen.

**Einstellungen:** 001 : 01 – 999 : 16

**13 Record Part** (nur Anzeige)

Zeigt den Mixing-Part der Aufnahmespur an.

**Einstellungen:** 01 – 16

**14 Quantize (Record Quantize)**

Mit dieser nützlichen Funktion können Noten während der Aufnahme automatisch quantisiert werden. Die Quantisierung richtet Noten-Events am nächstgelegenen Schlag aus. Dieser Parameter bestimmt, ob die Echtzeit-Quantisierung aktiviert ist oder nicht, und bestimmt die Auflösung des Quantisierungsrasters, an dem die Noten-Events ausgerichtet werden. Die Zahl rechts jedes Wertes zeigt die Klangdauer an, in Bezug auf eine Viertelnotenauflösung von 480 Clock-Impulsen.

**Einstellungen:** 60 (32stel-Note), 80 (16tel-Triole), 120 (16tel-Note), 160 (Achteltriolen), 240 (Achtelnote), 320 (Vierteltriolen), 480 (Viertelnote)

**15 Voice**

Bestimmt die Voice der Aufnahmespur anhand der Voice-Bank und -Nummer. Die Einstellungen hier werden auf die Voice-Einstellungen des Aufnahme-Parts (13) angewendet. Der Name der ausgewählten Voice wird in der folgenden Zeile angezeigt.

**Einstellungen:**

Voice-Bank

PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, PDR (Preset Drum Voice), UDR (User Drum Voice), GMDR (GM Drum Voice), SMPL (Sample Voice)\*, MIXV (Mixing Voice)\*\*

\* Eine SMPL (Sample Voice) kann durch Aufnahme eines Audiosignals auf einer Spur im Sampling-Modus erstellt werden. Hier können Sie nur Sample-Voices auswählen, die im aktuellen Song gespeichert sind. Näheres siehe Seite 242.

\*\* Die MIXV (Mixing-Voice) wird im Mixing-Modus bearbeitet und gespeichert werden. Hier können Sie nur Mixing-Voices auswählen, die im aktuellen Song gespeichert sind. Näheres siehe Seite 230.

Voice-Nummer: 001 – 128

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Wert mit der LIST-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

**16 Volume**

Bestimmt die Lautstärke der Aufnahmespur. Die Einstellung hier wird auf die Lautstärke-Einstellung des Aufnahme-Parts (13) angewendet.

**Einstellungen:** 0 – 127

**17 Pan**

Bestimmt die Stereo-Panoramaposition der Voice. Die Einstellung hier wird auf die Pan-Einstellung des Aufnahme-Parts (13) angewendet.

**Einstellungen:** L63 – C – R63

**18 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)**

Bestimmt, ob die der Voice zugewiesenen Insert-Effekte verwendet werden oder nicht. Die Einstellung hier wird auf die Insertion-Effect-Switch-Einstellung des Aufnahme-Parts (13) angewendet.

**Einstellungen:** off, on

**HINWEIS** Der MOTIF XS besitzt acht Insert-Effekte, und Sie können diesen Parameter für bis zu acht Parts einschalten. Wenn bereits acht Parts eingeschaltet sind, kann der Parameter bei weiteren Parts nicht mehr eingeschaltet werden. In diesem Fall muss dieser Parameter bei einem anderen Part ausgeschaltet werden. Stellen Sie dazu den Parameter Insertion Effect Switch eines anderen Parts im Part-Display 1 – 16 (Seite 231) im Mixing-Modus auf „off“.

**19 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5**

Mit diesen Tasten können Sie während der Aufnahme die Einstellungen für Song-Szene und Arpeggio gleichzeitig umschalten. Näheres siehe Seite 181.

**20 [F1] Setup**

Mit dieser Taste kehren Sie vom aktuellen Display zum Record-Setup-Display zurück.

**21 [F2] Arpeggio**

Ruft das Record-Arpeggio-Display auf. In diesem Display können Sie verschiedene Arpeggio-Parameter für die Song-Aufnahme einstellen.

**22 [F5] Click**

Hier wird das Metronom ein- und ausgeschaltet. Die Taste [F5] schaltet das Metronom ein oder aus.

**HINWEIS** Im Click-Display (Seite 270) des SEQ SETUP können Sie verschiedene Einstellungen des Metronomklicks vornehmen, z. B. Notenwert (Resolution), Lautstärke und Länge des Vorzählers bei der Aufnahme.

**23 [F6] All Track**

Mit dieser Taste legen Sie alle Spuren für die Aufnahme fest. Näheres siehe Seite 187.



## Arpeggio-Einstellungen – [F2] Arpeggio

In diesem Display können Sie verschiedene Arpeggio-Parameter für die Song-Aufnahme einstellen.



Die Parameter 1 – 17 entsprechen denen im Arpeggio-Main-Display (Seite 101) im Voice-Common-Edit-Modus.

### 18 Voice with ARP (Voice with Arpeggio)

Jeder Arpeggio-Typ ist einer bestimmten Voice zugeordnet, die am besten zu diesem Typ passt. Wenn ein Arpeggio-Typ einer aufgenommenen Spur zugewiesen wird, bestimmt dieser Parameter, ob die dem Arpeggio-Typ zugeordnete Voice auch für die aufzunehmende Spur verwendet werden soll oder nicht. In der Einstellung „on“ wird der Aufnahmespur anstelle der momentan zugewiesenen Voice die dem Arpeggio-Typ zugeordnete Voice zugewiesen. In der Einstellung „off“ wird der Aufnahmespur keine andere Voice zugewiesen. Die momentan zugewiesene Voice bleibt erhalten. Der Name der dem Arpeggio-Typ zugeordneten Voice wird rechts angezeigt.

**Einstellungen:** off (wird nicht kopiert), on (wird kopiert)

### Aufrufen des Arpeggio-Typs mit den Szenentasten [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

Der im Arpeggio-Display im Song-Record-Modus eingestellte Arpeggio-Typ kann gemeinsam mit der Song-Szene über die Szenentasten [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 in den Displays Setup (Seite 187) und Track View (Seite 181) abgerufen werden. Das Achtelnoten-Symbol im Reiter rechts von Scene 1 – 5 zeigt an, dass die Song-Szene auf der entsprechenden Taste gespeichert ist. Wenn Arpeggio Type im Arpeggio-Display im Song-Record-Modus auf „off“ gestellt wird, können Sie mit der entsprechenden Unterfunktionstaste im Setup- oder Track-View-Display den Arpeggio-Typ auch dann nicht ändern, wenn das Achtelnoten-Symbol angezeigt wird.

## Echtzeitaufnahme – Bedienung

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie Ihr Spiel mit Hilfe der Echtzeit-Aufnahmefunktionen aufzeichnen. Bitte bedenken Sie, dass die Bedienung von der Aufnahmeart (Record Type) und der Aufnahmespur (Record Track) abhängt, die im Record-Setup-Display eingestellt werden.

### Replace-Aufnahme

[SONG] → [●] (Aufnahme) → Auswahl der Aufnahmespur(en) → Type=replace → [▶] (Wiedergabe)

Bei dieser Methode werden jegliche Daten der aufzunehmenden Spur gelöscht (überschrieben) und durch die neuen Daten ersetzt. Die erste Aufzeichnung geht dabei verloren, sie wird durch die neuen Daten ersetzt. Dies ist praktisch, wenn Sie für den gleichen Part mehrfache Aufnahmeversuche machen möchten.

**HINWEIS** Wenn Sie bei der Replace-Aufnahme versehentlich wichtige Daten löschen sollten, machen Sie die Aufnahme mit dem Job Undo/Redo Job (Seite 196) rückgängig.

### Aufnahmeprogang für einzelne Spuren 1–16

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie Ihr Tastaturspiel auf den Spuren 1–16 mit Replace Recording aufnehmen.

#### 1 Drücken Sie die Taste [SONG], um das Song-Play-Display (Seite 178) aufzurufen, und wählen Sie dann den aufzunehmenden Song aus.

Wählen Sie einen leeren Song, wenn Sie den Song von Grund auf neu erstellen möchten.

#### 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Record-Setup-Display aufzurufen (Seite 187). Stellen Sie die Aufnahmespur in diesem Display auf 1–16 und stellen Sie Record Type auf „replace“.

Falls gewünscht stellen Sie weitere Parameter wie Tempo, Taktmaß, Takt, Quantisierung und Voice ein.

#### 3 Drücken Sie die Click-Taste [F5], um das Metronom einzuschalten, wenn Sie dieses verwenden möchten.

Im Click-Display (Seite 270), zu erreichen mit der Taste [SEQ SETUP], können Sie verschiedene Einstellungen für den Metronomclick vornehmen, z. B. Notenwert (Resolution), Lautstärke und Länge des Vorzählers bei der Aufnahme.

#### 4 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], so dass deren Lämpchen blinkt, und beginnen Sie nach dem Vorzähler mit der Aufnahme.

Spielen Sie auf der Tastatur und bedienen Sie die aufzunehmenden Controller.

#### 5 Drücken Sie die Stopptaste [■], um die Aufnahme zu stoppen und zum Song-Play-Display zurückzukehren.



## Aufnahmevorgang für mehrere Spuren (Einstellung „All Track“)

Sequenzdaten von einem externen MIDI-Instrument können gleichzeitig auf bis zu 16 Spuren aufgenommen werden.

- 1 Schließen Sie einen externen MIDI-Sequencer oder einen Computer am MOTIF XS an, und schalten Sie dann den MOTIF XS ein.**
- 2 Stellen Sie die MIDI-Parameter im Utility-Modus ein.**  
Drücken Sie die Taste [UTILITY] und anschließend die Control-Taste [F5] und die MIDI-Taste [SF2], um das MIDI-Control-Display aufzurufen (Seite 267). Stellen Sie in diesem Display MIDI Sync auf „MIDI“, und stellen Sie dann Sequencer Control auf „in“ oder „in/out“.
- 3 Drücken Sie die Taste [SEQ SETUP] und dann [F1], um das Click-Display aufzurufen (Seite 270), und stellen Sie dann den Parameter Recording Count auf „off“.**
- 4 Drücken Sie die Taste [SONG], um das Song-Play-Display (Seite 178) aufzurufen, und wählen Sie dann den aufzunehmenden Song aus.**  
Wählen Sie einen leeren Song, wenn Sie den Song von Grund auf neu erstellen möchten.
- 5 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Record-Setup-Display aufzurufen (Seite 187). Stellen Sie die Aufnahmespur in diesem Display auf „All Track“ und stellen Sie Record Type auf „replace“. Stellen Sie das Taktmaß auf das des aufzunehmenden Original-Songs und schalten Sie dann Quantize aus („off“).**
- 6 Starten Sie die Wiedergabe am externen Hardware- oder Software-Sequencer (z. B. Computer).**  
Die Aufnahme beginnt automatisch, sobald die Wiedergabe startet.
- 7 Stoppen Sie die Wiedergabe am externen Hardware- oder Software-Sequencer.**  
Die Aufnahme stoppt automatisch, und das Instrument kehrt zum Song-Play-Display zurück.

## Aufnahmevorgang für die Tempospur

Hier erfahren Sie, wie Sie Tempodaten in Echtzeit auf der Tempospur aufnehmen können.

- 1 Drücken Sie die Taste [SONG], um das Song-Play-Display (Seite 178) aufzurufen, und wählen Sie dann den aufzunehmenden Song aus.**

- 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Record-Setup-Display aufzurufen (Seite 187). Stellen Sie die Aufnahmespur in diesem Display auf „Tempo Track“ und stellen Sie Record Type auf „replace“.**

Falls gewünscht stellen Sie weitere Parameter wie Tempo, Taktmaß, Takt und Quantisierung ein.

- 3 Drücken Sie die Click-Taste [F5], um das Metronom einzuschalten, wenn Sie dieses verwenden möchten.**

Im Click-Display (Seite 270), zu erreichen mit der Taste [SEQ SETUP], können Sie verschiedene Einstellungen für den Metronomklick vornehmen, z. B. Notenwert (Resolution), Lautstärke und Länge des Vorzählers bei der Aufnahme.

- 4 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], so dass deren Lämpchen blinkt, und beginnen Sie nach dem Vorzähler mit der Aufnahme.**

Geben Sie den Tempowert während der Wiedergabe mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wählrad ein.

- 5 Drücken Sie die Stopptaste [■], um die Aufnahme zu stoppen und zum Song-Play-Display zurückzukehren.**

**HINWEIS** Sie können das Tempo im Song-Edit-Display der Tempospur bearbeiten (Seite 192).

## Aufnahmevorgang für die Szenenspur

Hier erfahren Sie, wie Sie Events für Stummschaltungen und Szenenwechsel in Echtzeit auf der Szenenspur aufnehmen können.

- 1 Drücken Sie die Taste [SONG], um das Song-Play-Display (Seite 178) aufzurufen, und wählen Sie dann den aufzunehmenden Song aus.**
  - 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Record-Setup-Display aufzurufen (Seite 187). Stellen Sie die Aufnahmespur in diesem Display auf „Scene Track“ und stellen Sie Record Type auf „replace“.**
- Falls gewünscht stellen Sie weitere Parameter wie Tempo, Taktmaß, Takt und Quantisierung ein.
- 3 Drücken Sie die Click-Taste [F5], um das Metronom einzuschalten, wenn Sie dieses verwenden möchten.**

Im Click-Display (Seite 270), zu erreichen mit der Taste [SEQ SETUP], können Sie verschiedene Einstellungen für den Metronomklick vornehmen, z. B. Notenwert (Resolution), Lautstärke und Länge des Vorzählers bei der Aufnahme.

- 4 Drücken Sie die Taste [MUTE] (das Lämpchen leuchtet).**

- 5 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], so dass deren Lämpchen blinkt, und beginnen Sie nach dem Vorzähler mit der Aufnahme.**

Drücken Sie eine der Tasten [1] – [16] oder der Tasten [F1] Scene 1 – [F5] Scene 5 zum gewünschten Zeitpunkt.



## 6 Drücken Sie die Stopptaste [■], um die Aufnahme zu stoppen und zum Song-Play-Display zurückzukehren.

**HINWEIS** Sie können die Events für Stummschaltungen und Szenenwechsel im Song-Edit-Display der Szenenspur bearbeiten (Seite 192).

### Üben vor der Aufnahme

Um den Aufnahmemodus vorübergehend auszuschalten und in den Übungsmodus zu schalten, drücken Sie einfach die Taste [●] (Aufnahme) während der Echtzeitaufnahme. Das Lämpchen der Taste [●] (Aufnahme) blinkt, und die Wiedergabe wird ohne Aufnahmefunktion fortgesetzt. Mit diesem praktischen Übungsmodus können Sie problemlos die Aufnahme vorübergehend deaktivieren, um einen Part zu üben oder verschiedene Ideen auszuprobieren (und dabei die anderen Spuren mitzuhören), ohne tatsächlich aufzunehmen. Um wieder zum Aufnahmemodus zurückzukehren, drücken Sie erneut die Aufnahmetaste [●]. Die Record-Anzeige [●] leuchtet dann kontinuierlich.

### Overdub-Aufnahme

**[SONG] → [●] (Aufnahme) → Auswahl der Aufnahmespur(en) → Type = overdub → [▶] (Wiedergabe)**

Mit dieser Methode können Sie dem bestehenden Material auf der Spur neue Daten hinzufügen. Die erste Aufzeichnung geht dabei nicht verloren, sondern die neuen Daten werden hinzugefügt. Auf diese Weise können Sie neue Parts aufnehmen, indem Sie bei jeder neuen Aufnahme nur Teile dazuspielen.

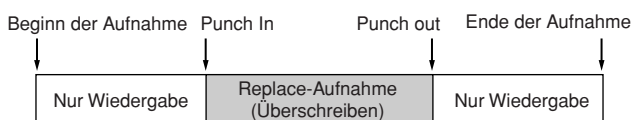
Die Bedienung der Overdub-Aufnahme entspricht der für die Replace-Aufnahme, nur dass die Aufnahmemethode auf „overdub“ gestellt werden muss.

**HINWEIS** Wenn Record Track (5) bei der Tempospur oder der Scene-Spur ausgewählt ist, lässt sich „overdub“ hier nicht auswählen.

### Neuaufnahme eines bestimmten Song-Teils (Punch In/Out)

**[SONG] → [●] (Aufnahme) → Auswahl der Aufnahmespur(en) → Type = punch → [▶] (Wiedergabe)**

Die Echtzeitaufnahme kann auch zwischen genau definierten Start- (Punch-In) und Endpunkte (Punch-Out) erfolgen. Auf diese Weise können Sie einen bestimmten Abschnitt einer bereits aufgenommenen Spur erneut aufnehmen, ohne die gesamte Spur neu aufnehmen zu müssen. Starten Sie die Aufnahme mit dieser Methode; die Wiedergabe beginnt. Die eigentliche Aufnahme beginnt automatisch, wenn der Punch-In-Punkt erreicht ist, und wird ausgeschaltet, wenn der Punch-Out-Punkt erreicht ist.



## Punch-In/Out-Einstellung

- 1 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Record-Setup-Display aufzurufen (Seite 187).
- 2 Stellen Sie die Aufnahmemethode auf „punch“.
- 3 Bewegen Sie den Cursor auf die Felder für Punch-In und Punch-Out, und stellen Sie dann die Positionen als Takt und Schlag ein.

Außer den Einstellungen für Punch-In und Punch-Out ist Bedienung die gleiche wie bei der Replace-Aufnahme.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



# MIDI-Events bearbeiten (Song Edit)

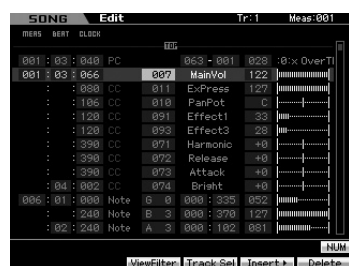
Im Song-Edit-Modus können Sie die aufgezeichneten Songs bearbeiten oder neue Daten einfügen. Sie können Fehler korrigieren oder mehr Dynamik erzeugen, oder auch Effekte wie Vibrato hinzufügen, um den Song bis in die letzten Details zu verfeinern. Drücken Sie im Song-Play-Modus die Taste [EDIT], um den Song-Edit-Modus aufzurufen.

**HINWEIS** Im Song-Edit-Modus verfügen Sie über umfassende und detaillierte Steuermöglichkeiten für die Bearbeitung der MIDI-Events einzelner Song-Spuren. MIDI-Events sind Meldungen (wie z.B. Note an/aus, Notenummer, Programmwechselnummer usw.), aus denen die Daten einer aufgenommenen Spur bestehen.

## Event-List-Display und Insert-Event-Fenster

Der Song-Edit-Modus besteht aus dem Event-List-Display (Event-Liste) und dem Insert-Event-Fenster (Event einfügen). Im Event-List-Display können Sie vorhandene MIDI-Events korrigieren oder löschen, und mit dem Insert-Event-Fenster können Sie neue Events im Song einfügen. Drücken Sie im Song-Play-Modus die Taste [EDIT], um das Event-List-Display aufzurufen. Drücken Sie die Taste [F5], um das Insert-Event-Fenster aufzurufen.

Event-List-Display



Insert-Event-Fenster



### Event-List-Display

Im Event-List-Display können Sie bestehende Events korrigieren oder löschen.

### Insert-Event-Fenster

Im Insert-Event-Fenster können Sie neue Events in den Song einfügen.

Vom Event-List-Display aus können Sie mit der Taste [F5] das Insert-Event-Fenster aufrufen. Zur Rückkehr zum Event-List-Display drücken Sie die Taste [EXIT].

## Bearbeiten der aufgenommenen Daten

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie bereits aufgenommene Events bearbeiten oder löschen können.

**1 Drücken Sie im Song-Play-Modus die Taste [EDIT], um das Event-List-Display aufzurufen (Seite 193).**

**2 Wählen Sie die zu bearbeitende Spur aus.**

Mit der Spurauswahltaste [F4] können Sie die aufzunehmende(n) Spur(en) zwischen 1–16, der Scene-Spur und der Tempospur umschalten. Wenn „1 – 16 tracks“ ausgewählt ist, können Sie mit einer der Nummerntasten [1] bis [16] die zu bearbeitende Spur auswählen.

**3 Bewegen Sie den Cursor auf das zu bearbeitende Event oder den Parameter.**

Verwenden Sie die Auf-/Ab-Cursorstasten [^]/[V], um den Cursor auf den gewünschten Zeitpunkt zu bewegen. Drücken Sie [◀] (Rücklauf)/[▶] (Vorlauf), um den Cursor um ganze Takte zu verschieben. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursorstasten [<]/[>], um den Cursor auf den zu bearbeitenden Parameter zu bewegen.

**HINWEIS** Näheres zu den Events und den Parametern finden Sie auf Seite 76.

**HINWEIS** Im Event-List-Fenster wird eine überwältigende Fülle verschiedener Events angezeigt, und es kann schwierig sein, das gewünschte Event aufzufinden. Um Ihre Suche einzuschränken, empfiehlt sich die View-Filter-Funktion. Mit dieser praktischen Funktion können Sie angeben, welche Arten von Events angezeigt werden und welche nicht, so dass die Suche nach den gewünschten Events vereinfacht wird. Informationen über das View-Filter-Display erhalten Sie auf Seite 194.

**4 Ändern Sie die Parametereinstellungen oder den Zeitpunkt der Events.**

Ändern Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wählrad. Das bearbeitete Event blinkt im Display.

Ändern Sie den Wiedergabezeitpunkt des Events durch Bearbeitung der Takte (MEAS), Schläge (BEAT) und Clock-Impulse (CLOCK). Drücken Sie die Taste [F6], um das Event an der aktuellen Cursorposition zu entfernen.

**HINWEIS** Wenn „NUM“ im Reiter der Taste [SF6] angezeigt wird, können Sie die Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] als Zifferntasten benutzen, wenn Sie die NUM-Taste [SF6] drücken.

**HINWEIS** Note und Velocity können auch durch Anschlagen der gewünschten Klaviertaste bearbeitet werden, auch wenn das [KBD]-Symbol nicht angezeigt wird.



- 5 Wenn der Parameter wie gewünscht verändert wurde, drücken Sie [ENTER] zur Bestätigung und Eingabe der Änderung (das Event hört auf zu blinken).**

Wenn der Cursor auf ein anderes Event bewegt wird, während das aktuelle Event noch blinkt, wird die Bearbeitung des aktuellen Events abgebrochen.

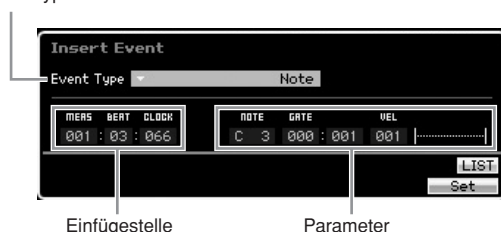
- 6 Drücken Sie [EXIT], um in den Song-Play-Modus zurückzukehren.**

## Einfügen eines neuen Events

Dieser Abschnitt zeigt, wie Sie dem aktuellen Song neue Events hinzufügen.

- 1 Drücken Sie im Event-List-Display die Insert-Taste [F5], um das Insert-Event-Fenster aufzurufen.**
- 2 Geben Sie den einzufügende Eventtyp an, die zeitliche Position (Takt, Schlag und Clock-Impuls) und den Parameterwert des Events an.**  
Näheres zu den Events und den Parametern finden Sie auf Seite 76.

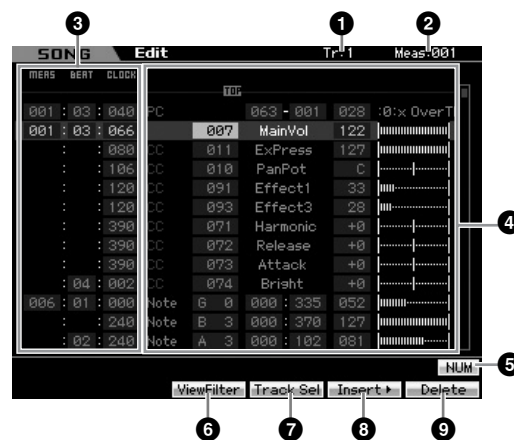
Event-Typ



- 3 Drücken Sie [F6], um das angegebene Event an der angegebenen Position einzufügen.**  
Das Insert-Event-Fenster bleibt geöffnet, wodurch Sie weitere Events einfügen können. Drücken Sie [ENTER], um das Event tatsächlich einzufügen und das Insert-Event-Fenster zu verlassen.
- 4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Event-List-Display zurückzukehren.**

## Event-List-Display

Im Event-List-Display werden MIDI-Events (hauptsächlich anhand von Werten wie Notenummer, Velocity und Datenwert) aufgelistet und können bearbeitet werden.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das NUM-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. Wenn Sie in diesem Status die Taste [SF6] NUM drücken, können Sie [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5] als Zifferntasten benutzen. Näheres siehe Seite 81.

### 1 TR (Track) (nur Anzeige)

Zeigt die ausgewählte Spur an. Mit der Spurwahltaste [F4] und den Nummerntasten [1] – [16] können Sie die zu bearbeitende Spur umschalten.

**Einstellungen:** Track 01 – 16, Scene, Tempo

### 2 Measure (nur Anzeige)

Zeigt den ausgewählten Takt an. Sie können die Taktnummer mit den Tasten [◀◀] (Rücklauf) und [▶▶] (Vorlauf) ändern.

**Einstellungen:**

Measure: 001 – 999

### 3 MEAS (Measure), BEAT, CLOCK

Zeigt die zeitliche Position des jeweiligen Events an. Wenn Sie einen dieser Werte ändern, verschieben Sie damit das Event auf der Zeitachse.

**Einstellungen:**

Takt : 001 – 999

Beat : 1 – 16 (je nach Taktmaß)

Clock: 000 – 479 (je nach Taktmaß)

### 4 Event und Parameter

Hier wird der jeweilige Event-Typ angezeigt. Näheres zu den Events und den Parametern finden Sie auf Seite 76.

**Einstellungen:**

Wenn TR auf 01–16 eingestellt ist:

Note  
PB (Pitch Bend)  
PC (Programmwechsel)  
CC (Control Change)  
CAT (Channel Aftertouch)  
PAT (Polyphonic Aftertouch)  
RPN  
NRPN  
EXC (System Exclusive)  
CMM (Kanalmodus-Meldungen)



Wenn TR auf „scn“ (Szene) eingestellt ist:

Szenenspeicher

Track Mute

Wenn TR auf „tmp“ (Tempo) eingestellt ist:

Tempowechsel

### 5 [F3] ViewFilter

Ruft das Display zur Einstellung des Darstellungsfilters auf (View Filter; siehe unten).

### 6 [F4] Track Sel (Track Select)

Mit dieser Taste schalten Sie zwischen dem Display für 1–16 Spuren, der Scene-Spur und der Tempospur um. Wenn eine der Spuren 1–16 ausgewählt ist, können Sie mit einer der Nummerntasten [1] bis [16] eine andere Spurnummer auswählen.

### 7 [F5] Insert

Ruft das Insert-Event-Fenster (Seite 193) auf.

### 8 [F6] Delete

Löscht das momentan ausgewählte Event. Diese Taste ist nicht verfügbar, wenn sich der Cursor am Anfang oder am Ende der Song-Daten befindet.

## Darstellung der MIDI-Events ändern – [F3] ViewFilter

MIDI-Song-Daten enthalten normalerweise sehr viele aufgezeichnete Events, und das Event-List-Fenster kann sehr schnell unübersichtlich werden. Um die evtl. schwierige Suche nach bestimmten Events zu erleichtern, können Sie die Darstellung mit der View-Filter-Funktion einschränken. Mit dieser praktischen Funktion können Sie angeben, welche Arten von Events angezeigt werden und welche nicht, so dass die Suche nach den gewünschten Events vereinfacht wird. Rufen Sie vom Event-List-Display aus das View-Filter-Display auf, indem Sie die View-Filter-Taste [F3] drücken.



### 1 Eventtypen

Nur die Event-Typen, deren Kästchen markiert ist, werden in der Eventliste angezeigt.

**Einstellungen:** Noten, Pitch-Bend-Events, Programmwechsel, Controller-Events\*, Kanal-Aftertouch, Polyphoner Aftertouch, RPN, NRPN, systemexklusive Nachrichten, Kanalmodus-Nachrichten

\* Sie können die Controller-Nummer angeben (0 – 119, all).

### 2 [F5] Clear All

Diese Taste entfernt die Markierung bei allen Events. Wenn Sie nur ganz bestimmte Events sehen möchten, ist es hilfreich, mit [F5] zunächst alle Events auszublenden, und dann gezielt die Kästchen der gewünschten Events zu markieren.

### 3 [F6] Set All

Mit dieser Taste können Sie alle Events markieren, so dass alle aufgezeichneten Events angezeigt werden.



# Song-Jobs

Der Song-Job-Modus enthält eine umfassende Gruppe von Bearbeitungswerkzeugen und Datenumwandlungsfunktionen, mit denen Sie den Song verändern können. Außerdem umfasst dieser Modus verschiedene nützliche Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. 30 Jobs stehen zur Verfügung.

Funktion	Beschreibung
<b>[F1] Undo/Redo (Ungeschehen machen/Wiederherstellen)</b>	Macht die Änderungen der jeweils letzten Operation rückgängig und stellt die davor bestehenden Daten wieder her. Der „Redo“-Job macht den letzten „Undo“-Befehl rückgängig und stellt die vorgenommenen Änderungen wieder her.
<b>[F2] Note</b>	Notendaten-Jobs
01: Quantize (Quantisieren)	Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events – dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschoben. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z.B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Melodie verbessern.
02: Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern)	Durch diesen Job werden die Velocity-Werte des angegebenen Notenbereichs geändert. Dadurch können Sie die Lautstärke dieser Noten selektiv erhöhen bzw. verringern.
03: Modify Gate Time (Notenlänge ändern)	Mit diesem Job können die Gate-Times (klingende Notenlängen) des angegebenen Notenbereichs geändert werden.
04: Crescendo (Lauter werden)	Mit diesem Job können Sie ein Crescendo oder ein Decrescendo über den angegebenen Notenbereich erstellen. (Ein Crescendo ist eine allmähliche Erhöhung der Lautstärke, ein Decrescendo ist eine allmähliche Verringerung der Lautstärke.)
05: Transposition	Dieser Job ändert die Tonhöhe der Noten in Halbtönen.
06: Glide (Gleiten)	Durch diesen Job werden alle Noten nach der ersten Note im angegebenen Bereich durch Pitch-Bend-Daten ersetzt, wobei ein sanftes Gleiten von Note zu Note entsteht.
07: Create Roll (Wirbel erzeugen)	Mit diesem Job können Sie im angegebenen Bereich eine Folge von sich wiederholenden Noten (wie ein Trommelwirbel – englisch: drum roll) mit den eingestellten kontinuierlichen Änderungen von Clock-Steps und Velocity erzeugen. Diese Funktion eignet sich sehr gut, um schnelle Stakkato-Rolls und spezielle „Stottereffekte“ zu erzielen.
08: Sort Chord (Akkord sortieren)	Dieser Job sortiert Akkorde (gleichzeitige Noten-Events) nach Tonhöhe.
09: Separate Chord (Akkord trennen)	Dieser Job schiebt Noten in Akkorden innerhalb des angegebenen Bereichs ein wenig auseinander, indem eine angegebene Anzahl von Clock-Impulsen zwischen den einzelnen Noten eingefügt wird. Mit Hilfe dieses Jobs können Sie nach Ausführung des Chord-Sort-Jobs (siehe oben) gitarrenartige Aufwärts- und Abwärtsschläge erzeugen.
<b>[F3] Event</b>	Event-Jobs
01: Shift Clock (Clock-Verschiebung)	Dieser Job verschiebt alle Events im angegebenen Bereich um die eingestellte Anzahl an Clock-Impulsen nach vorne oder nach hinten.
02: Copy Event (Event kopieren)	Mit diesem Job werden sämtliche Daten eines angegebenen Quellbereichs in einen vorgegebenen Zielbereich kopiert (englisch: to copy).
03: Erase Event (Event löschen)	Mit diesem Job werden alle angegebenen Events im angegebenen Bereich gelöscht, wodurch auf effektive Weise ein lautloses Segment erzeugt werden kann.
04: Extract Event (Event extrahieren)	Dieser Job verschiebt alle Instanzen der angegebenen Event-Daten vom angegebenen Bereich einer Spur in denselben Bereich einer anderen Spur.
05: Create Continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)	Mit diesem Job können kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Events über den angegebenen Bereich erstellt werden.
06: Thin Out (Ausdünnen)	Mit diesem Job wird der angegebene Typ der Continuous Events im angegebenen Bereich ausgedünnt, wodurch Speicherplatz für andere Daten oder weitere Aufnahmen frei wird.
07: Modify Control Data (Controller-Daten ändern)	Mit diesem Job können Sie die Werte von Continuous-Controller-Daten wie Pitch Bend und Control Change im angegebenen Bereich ändern.
08: Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	Dieser Job führt eine Dehnung oder eine Stauchung der Zeitdauer des ausgewählten Bereichs durch.
<b>[F4] Measure</b>	Takt-Jobs
01: Create Measure (Takt erstellen)	Dieser Job erstellt an der angegebenen Position in sämtlichen Spuren leere Takte.
02: Delete Measure (Takt löschen)	Dieser Job entfernt die angegebenen Takte (englisch: measure).
<b>[F5] Track</b>	Track-Jobs (Spur-Jobs)
01: Copy Track (Spur kopieren)	Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der ausgewählten Quellspur auf die angegebene Zielspur.
02: Exchange Track (Spuren vertauschen)	Dieser Job vertauscht den angegebenen Datentyp zwischen zwei angegebenen Spuren im aktuellen Song.
03: Mix Track (Spuren mischen)	Dieser Job mischt alle Daten zweier ausgewählter Spuren.
04: Clear Track (Spur löschen)	Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Typs aus der ausgewählten Spur.
05: Normalize Play Effect (Wiedergabeeffekte auf Daten anwenden)	Dieser Job schreibt die Daten der ausgewählten Spur neu, so dass alle aktuellen Einstellungen der Abspieleffekte, des Grooves und des MIDI-Delays enthalten sind.
06: Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen)	Dieser Job teilt die Noten-Events einer Schlagzeugaufnahme in einzelne Spuren so auf, dass als Ergebnis jedes verwendete Drum-Instrument einzeln auf separaten Spuren (Spuren 1 bis 8) zur Verfügung steht.
07: Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen)	Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen.
08: Copy Phrase (Phrase kopieren)	Dieser Job kopiert die Phrase (die im Pattern-Modus erzeugt wurde) auf eine bestimmte Spur des aktuellen Songs.
<b>[F6] Song</b>	Song-Jobs
01: Copy Song (Song kopieren)	Mit diesem Job werden sämtliche Daten des ausgewählten Quell-Songs in den ausgewählten Ziel-Song kopiert.
02: Split Song to Pattern (Song in Pattern teilen)	Mit diesem Job können Sie einen Teil des aktuellen Songs in ein bestimmtes Pattern kopieren.
03: Clear Song (Song löschen)	Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Songs oder sämtlicher Songs. Hiermit können Sie auch alle 64 Songs auf einmal löschen.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



## Song-Jobs – Bedienung

- 1 Drücken Sie die [JOB]-Taste, um den Song-Job-Modus aufzurufen.
- 2 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F1] bis [F6] drücken.
- 3 Bewegen Sie den Cursor mit dem Wählrad, den Cursortasten oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auf den gewünschten Job und rufen Sie mit der [ENTER]-Taste das Job-Display auf.
- 4 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und stellen Sie dann mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein.
- 5 Drücken Sie nach der Einstellung die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.

„Completed“ (Abgeschlossen) erscheint im Display, wenn der Job beendet ist.

### ! VORSICHT

Bei einigen Jobs überschreibt der Vorgang alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

- 6 Drücken Sie zweimal auf die Taste [EXIT], um zum Song-Play-Display zurückzukehren.

**HINWEIS** Wenn sich im angegebenen Bereich keine Daten befinden, erscheint „No Data“ (keine Daten) im Display, und der Job kann nicht ausgeführt werden. Wenn Sie einen Fehler machen, oder wenn Sie den Klang der Daten vor und nach Ausführung des Jobs vergleichen möchten, benutzen Sie die Undo/Redo-Funktion (Taste [F1]).

### ! VORSICHT

Auch nach Ausführung eines Jobs führt die Auswahl eines anderen Songs oder das Ausschalten des Geräts, ohne vorher gespeichert zu haben, zu einem Verlust der Song-Daten. Denken Sie daran, die Song-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie einen anderen Song auswählen oder das Gerät ausschalten.

**HINWEIS** In einigen Jobs müssen Sie einen Bereich angeben (Start- und Endpunkt, wie unten gezeigt), für den der Job gelten soll. Bedenken Sie, dass der Endpunkt selbst nicht im angegebenen Bereich enthalten ist. Der wirksame Bereich für einen Job, bei dem Start- und Endpunkt angegeben werden, ist um genau einen Clock-Impuls (am Endpunkt) kleiner. Diese Regel gilt für Fälle, bei denen Sie nur den Takt angeben; in der Beispielabbildung unten wird jedoch Takt, Schlag und Clock-Impuls angegeben.



**HINWEIS** Einige der Jobs, mit denen Sie die Sample-Voice von der Quelle auf das Ziel kopieren können, führen den eigentlichen Kopiervorgang erst dann aus, wenn die Bank-Select- und Programmwechsel-Events, welche die Sample-Voice angeben, in der Quellspur aufgezeichnet sind.

## [F1] Undo/Redo

Durch den Undo-Job werden die Änderungen verworfen, die Sie in der letzten Aufnahme-Session, in der letzten Bearbeitungssitzung oder im letzten Job vorgenommen haben, und die Daten des vorherigen Zustands werden wiederhergestellt. Auf diese Weise können Sie versehentlich verloren gegangene Daten wiederherstellen. Redo steht nur nach einem Undo-Vorgang zur Verfügung. Mit Redo können Sie die mittels Undo verworfenen Änderungen wiederherstellen.



- 1 Zeigt den Vorgang an, der durch Undo oder Redo aufgehoben bzw. wiederholt wird.
- 2 Zeigt das Undo/Redo-Ziel an. Wenn die im letzten Bedienungsschritt vorgenommenen Änderungen nicht per Undo/Redo rückgängig gemacht oder wiederhergestellt werden können, erscheint hier „Impossible“ (nicht möglich).

### ! VORSICHT

Undo/Redo kann nicht auf Mixing-Vorgänge angewendet werden.

### ! VORSICHT

Auch dann, wenn Sie Song-Daten gespeichert haben, können Sie den zuletzt vorgenommenen Bedienungsschritt mit Undo noch rückgängig machen. Führen Sie einen solchen Undo/Redo-Vorgang jedoch aus, bevor Sie die Song-Nummer umschalten oder den Song-Modus verlassen. Undo/Redo lässt sich nach dem Umschalten der Song-Nummer oder Verlassen des Song-Modus nicht mehr ausführen.

## [F2] Note-Jobs

### 01: Quantize (Quantisieren)

Quantisierung nennt man den Vorgang des Angleichens des Timings von Noten-Events – dabei werden die Noten näher an den nächstliegenden exakten Schlag verschoben. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie z. B. das Timing einer in Echtzeit aufgenommenen Melodie verbessern.



#### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Zielspur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Quantize-Job angewendet werden soll.



## 2 Quantize (Resolution)

Bestimmt das Timing-Raster, an dem die Noten ausgerichtet werden. Die Zahl rechts jedes Wertes zeigt die Klangdauer an, in Bezug auf eine Viertelnotenauflösung von 480 Clock-Impulsen.

**Einstellungen:**

	60	32stel-Note
	80	Sechzehnteltriole
	120	Sechzehntel
	160	Achteltriole
	240	Achtel
	320	Vierteltriole
	480	Viertel
	200	Sechzehntel und Sechzehnteltriole
	400	Achtel und Achteltriole

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Wert mit der LIST-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

## 3 Strength

Dieser Wert bestimmt, um welchen Anteil die Noten-Events auf die nächste Note im Quantisierungsraster verschoben werden. In der Einstellung 0% erfolgt keine Änderung, während in der Einstellung 100% die Noten genau auf die Quantisierungsschläge verschoben werden. Eine Einstellung von 50% führt dazu, dass die Noten auf halben Weg zwischen 0% und 100% verschoben werden.

**Einstellungen:** 000% – 100%

## 4 Swing Rate

Verzögert Noten an geradzahlig (unbetonten) Schlägen, um ein Swing-Feeling zu erzeugen. Durch sorgfältige Einstellung dieses Parameters können Sie Swing- und triolische Rhythmen erzeugen, z. B. Shuffle und Bounce. Die Funktion und die Einstellungen dieses Parameters hängen von der Einstellung der Quantisierungsauflösung ab.

**Einstellungen:** Abhängig von der Einstellung des Parameters Quantize (2). Siehe die Einstellungen des Swing-Parameters im Play-FX-Display (Seite 183).

**Wenn als Quantisierungswert Viertel, Achtel, Sechzehntel oder 32tel-Note verwendet wird:**

Wenn z. B. ein 4/4-Takt und als Quantize-Wert Viertelnoten verwendet werden, erfolgt für den zweiten und den vierten Beat des Takts eine Verzögerung. Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge des angegebenen Quantisierungswerts. Eine Einstellung von 50% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen von 51% oder mehr verzögern das Timing der Noten, wodurch sich der Swing-Faktor erhöht. Einstellungen von 66% oder mehr verzögern die Noten auf triolische Werte, und bei 75% entspricht die Verzögerung einer punktierten Note.

**Wenn als Quantize-Wert Vierteltriole, Achteltriole, Sechzehnteltriole, 32tel-Triolet verwendet wird:**

Wenn als Quantize-Wert eine Triolet verwendet wird, wird die jeweils letzte Note der Triolet verzögert. Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge des angegebenen Quantisierungswerts. Eine Einstellung von 66% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen von 67% oder mehr verzögern das Timing der Noten, wodurch sich der Swing-Faktor erhöht. Einstellungen von 75% oder mehr verzögern die Noten auf punktierte Werte, und bei 75% entspricht die Verzögerung einer Sextole.

**Wenn als Quantize-Wert Achtel + Achteltriole, Sechzehntel + Sechzehnteltriole verwendet wird:**

Geradzahlige Schläge werden verzögert. Eine Einstellung von 100% entspricht der doppelten Länge einer Achtelnote oder 16tel-Note. Eine Einstellung von 50% erzeugt ein exaktes Timing und somit kein Swing-Feeling. Einstellungen über 51% verzögern die Notenwerte und erhöhen den Swing-Faktor, wobei 66% der Verzögerung einer Triolet entspricht.

**HINWEIS** Swing Rate wird auf Noten angewendet, die sich auf geradzahlig (unbetonten) Schlägen befinden, indem Strength auf 100% gestellt wird. Wenn Strength auf weniger als 100% gestellt wird, kann es passieren, dass die Swing Rate einige Noten auf ungeraden (betonten) Zählzeiten verzögert und unerwartete Rhythmen erzeugt. Um dies zu vermeiden, sollten Sie Strength auf 100% einstellen, wenn Sie Swing Rate verwenden.

## 5 Gate Time

Bestimmt die Gate Time (die Länge oder Zeitdauer einer Note) der geradzahlig (unbetonten) Noten, um das Swing-Feeling zu verstärken. Wenn als Quantize-Wert eine Triolet verwendet wird, wird die Gate-Time der jeweils letzten Note der Triolet geändert. Wenn als Quantize-Wert Achtelnote + Achteltriole, 16tel-Note + 16tel-Triolet verwendet wird, wird die Gate-Time der geradzahlig Achtelnoten- oder 16tel-Noten-Schläge geändert.

Einstellungen unter 100% verringern die klingenden Notenlängen auf geradzahlig (unbetonten) Schlägen, wohingegen Werte über 100% sie verlängern. Falls ein geänderter Gate-Time-Wert kleiner als 1 ist, wird er auf 1 aufgerundet.

**Einstellungen:** 000% – 200%

## 02: Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern)

Durch diesen Job werden die Velocity-Werte des angegebenen Notenbereichs geändert. Dadurch können Sie die Lautstärke dieser Noten selektiv erhöhen bzw. verringern. Die Änderung der Velocity wird wie folgt berechnet:

Geänderte Velocity = (ursprüngliche Velocity x Rate) + Offset

Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt. Bei einem Ergebnis von über 127 wird der Wert auf 127 gesetzt.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Set All

Stellt die Velocity aller Zielnoten auf denselben festen Wert ein (1 bis 127). Wenn „off“ eingestellt ist, hat der Parameter Set All keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und lassen sich nicht einstellen.

**Einstellungen:** off, 001 – 127

### 3 Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die ursprüngliche Velocity der Zielnoten verändert wird. Einstellungen unter 100% verringern die Velocity, Einstellungen über 100% erhöhen sie proportional. Eine Einstellung von 100 ergibt keine Änderung. Wenn der Set-All-Parameter (s. o.) nicht auf „off“ eingestellt ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.

**Einstellungen:** 000% – 200%



#### 4 Offset

Bestimmt den Prozentsatz, um den die ursprüngliche Velocity der Zielnoten verändert wird. Einstellungen unter 0 verringern die Velocity, Einstellungen über 0 erhöhen sie. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Wenn der Set-All-Parameter (s. o.) nicht auf „off“ eingestellt ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.

**Einstellungen:** -127 – +127

### 03: Modify Gate Time (Notenlänge ändern)

Mit diesem Job können die Gate-Times (klingende Notenlängen) des angegebenen Notenbereichs geändert werden. Die Änderung der Gate-Time wird wie folgt berechnet:

Geänderte Gate-Time = (ursprüngliche Gate-Time x Rate) + Offset.

Bei einem Ergebnis von 0 oder darunter wird der Wert auf 1 gesetzt.



#### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

#### 2 Set All

Stellt die Gate-Time aller Zielnoten auf denselben nicht veränderbaren Wert ein. Wenn „off“ eingestellt ist, hat der Parameter Set All keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und lassen sich nicht einstellen.

**Einstellungen:** off, 0001 – 9999

#### 3 Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die Gate-Time der Zielnoten geändert wird. Einstellungen unter 100% verkürzen die Noten, Einstellungen über 100% verlängern sie proportional. Eine Einstellung von 100 ergibt keine Änderung. Wenn der Set-All-Parameter (s. o.) nicht auf „off“ eingestellt ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.

**Einstellungen:** 000% – 200%

#### 4 Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Gate-Time-Werten. Einstellungen unter 0 verkürzen die Gate-Time, Einstellungen über 0 verlängern sie. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung. Wenn der Set-All-Parameter (s. o.) nicht auf „off“ eingestellt ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.

**Einstellungen:** -9999 – +9999

### 04: Crescendo (Lauter werden)

Mit diesem Job können Sie ein Crescendo oder ein Decrescendo über den angegebenen Notenbereich erstellen. Ein Crescendo ist eine allmähliche Erhöhung der Lautstärke, ein Decrescendo ist eine allmähliche Verringerung der Lautstärke.



#### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

#### 2 Velocity Range

Legt die Intensität des Crescendos bzw. des Decrescendos fest. Beginnend mit der ersten Note des angegebenen Bereichs werden die Velocity-Werte der Noten allmählich erhöht bzw. verringert. Die Velocity der letzten Note im Bereich errechnet sich aus der ursprünglichen Velocity plus dem VelocityRange-Wert. Falls die sich ergebende Velocity außerhalb des Bereichs 1–127 liegt, wird der Wert auf 1 bzw. 127 gesetzt. Einstellungen größer als 0 ergeben ein Crescendo, Werte kleiner als 0 ergeben ein Decrescendo. Eine Einstellung von 0 erzeugt keinen Effekt.

**Einstellungen:** -127 – +127

**HINWEIS** Durch Ausführung dieses Jobs werden die Velocity-Werte der Note-On-Events im angegebenen Bereich so verändert, dass ein Crescendo/Decrescendo entsteht. Beachten Sie, dass dieser Job das Crescendo/Decrescendo nicht auf lang ausgehaltene Noten anwenden kann. Um dies zu erreichen, verwenden Sie den Job „Create Continuous Data“, und stellen Sie dort bei Event Type „Control Change 11“ ein.

### 05: Transpose (Transponieren)

Ändert die Tonhöhe der Noten in Halbtonschritten.



#### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.



## 2 Note

Legt den Bereich der Noten fest, auf die der Transpose-Job angewendet werden soll. Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [SF6]-Taste gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Taste.

**Einstellungen:** C -2 – G8

## 3 Transpose

Stellt den Transpose-Wert ein. Eine Einstellung von +12 transponiert um eine Oktave höher, eine Einstellung von -12 um eine Oktave tiefer. Eine Einstellung von 0 ergibt keine Änderung.

**Einstellungen:** -127 – +127

## 06: Glide (Gleiten)

Dieser Job ersetzt alle Noten nach der ersten Note im angegebenen Bereich durch Pitch-Bend-Daten, wobei ein sanftes Gleiten von Note zu Note entsteht.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Glide Time

Legt die Länge oder Dauer des Glides fest. Höhere Werte führen zu einem längeren und allmählicheren Übergang zwischen den Noten.

**Einstellungen:** 000 – 100

### 3 PB Range (Pitch-Bend-Bereich)

Der Pitch-Bend-Range-Wert zeigt in Halbtönen den maximalen Tonhöhenumfang an, der durch Pitch-Bend-Events gesteuert werden kann. Dieser Parameter bestimmt den Pitch-Bend-Bereich der Voice, die den Mixing-Part der entsprechenden Spur zugewiesen ist. Durch Ausführen des Jobs werden die Noten-Events durch Pitch-Bend-Events ersetzt, indem Sie den hier eingestellten Pitch-Bend-Bereich voraussetzen.

**Einstellungen:** 01 – 24

**HINWEIS** Wenn das Intervall zwischen angrenzenden Noten (im angegebenen Zeitbereich) größer ist als der hier eingestellte Pitch-Bend-Bereich, werden die entsprechenden Noten durch Ausführen des Jobs nicht konvertiert. Stellen Sie in dieser Situation den Parameter PB Range (3) auf einen Wert, der höher ist als das größte Intervall. Wenn das größte Intervall im angegebenen Bereich z. B. eine Oktave beträgt, stellen Sie PB Range auf den Wert 12 oder höher ein.

**HINWEIS** Bedenken Sie bitte, dass der Song eventuell nicht richtig abgespielt wird, wenn Sie PB Range (3) auf einen Wert einstellen, der von der Einstellung im Voice-Edit-Modus abweicht. Damit der Song richtig gespielt wird, fügen Sie das folgende MIDI-Event auf der entsprechenden Spur im Song-Edit-Display (Seite 193) ein.  
RPN [000-000] xxx  
(Geben Sie bei xxx den Pitch-Bend-Wert ein.)

## 07: Create Roll (Wirbel erzeugen)

Mit diesem Job können Sie im angegebenen Bereich eine Folge von sich wiederholenden Noten (wie ein Trommelwirbel – englisch: drum roll) mit den eingestellten kontinuierlichen Änderungen von Clock-Steps und Velocity erzeugen. Diese Funktion eignet sich sehr gut, um schnelle Stakkato-Rolls und spezielle „Stottereffekte“ zu erzielen. Mit diesem Job können auch Crescendi oder Decrescendi in den Wirbel-Daten erzeugt werden.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Start Step

### 3 End Step

Bestimmt die Schrittgröße (d.h. die Anzahl der Clock-Impulse) zwischen den einzelnen Noten des Wirbels. Je kleiner der Wert, desto feiner ist der Wirbel. Sie können die Clock-Werte sowohl für den Anfang als auch für das Ende angeben, wodurch Sie Wirbel mit wechselnder Schrittgröße erzeugen können.

**Einstellungen:** 001 – 999

**HINWEIS** Wenn Sie einen Wirbel erzeugen möchten, der von 64stel-Noten bis zu 32stel-Noten verläuft, stellen Sie Start Step und End Step jeweils auf etwa 30 bzw. 60 ein.

### 4 Note

Bestimmt die Note (oder das entsprechende Instrument bei Drum Voices) für den Wirbel. Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [SF6]-Taste gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Taste.

**Einstellungen:** C -2 – G8

### 5 Start Velocity

### 6 End Velocity

Bestimmt die Velocity der Noten im Wirbel. Es können sowohl für den Start als auch für den Abschluss die Velocity-Werte der Noten des Wirbels angegeben werden. Dadurch wird das Erzeugen von Wirbeln erleichtert, in denen sich die Velocity erhöht oder verringert. Dadurch können Sie Wirbel erzeugen, die allmählich lauter oder leiser werden (Crescendo/Decrescendo).

**Einstellungen:** 001 – 127



## 08: Sort Chord (Akkord sortieren)

Dieser Job sortiert Akkorde (gleichzeitige Noten-Events) nach Tonhöhe. Durch das Sortieren ändert sich die Reihenfolge der Noten im Event-List-Display (Seite 193), das Timing der Noten wird jedoch nicht beeinflusst. Mit diesem Job können mit Hilfe des Separate-Chord-Jobs (siehe unten) Akkorde vorbereiten, um den Schlag- oder Zupfklang von Gitarren und ähnlichen Instrumenten zu simulieren.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Type

Legt fest, wie die Akkord-Notendaten sortiert werden.

**Einstellungen:** up, down, up&down, down&up

up

Die Noten werden in aufsteigender Reihenfolge sortiert. Nach der Ausführung dieses Jobs mit dieser Einstellung können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenartigen Aufwärts-Zupfklang (Upstroke) erzeugen.

down

Die Noten werden in absteigender Reihenfolge sortiert. Nach der Ausführung dieses Jobs mit dieser Einstellung können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenartigen Abwärts-Zupfklang (Downstroke) erzeugen.

up&down

Sortiert auf der Grundlage der Einstellung für Grid (siehe unten) Akkordnoten an Downbeats in aufsteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in absteigender Reihenfolge. Nachdem dieser Job mit dieser Einstellung ausgeführt wurde, können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenähnlichen Aufwärts- oder Abwärts-Zupfklang (Upstroke/Downstroke) erzeugen.

down&up

Sortiert Akkordnoten an Downbeats in absteigender Reihenfolge und Akkordnoten an Upbeats in aufsteigender Reihenfolge. Nachdem dieser Job mit dieser Einstellung ausgeführt wurde, können Sie mit dem Separate-Chord-Job einen gitarrenähnlichen Aufwärts- oder Abwärts-Zupfklang (Upstroke/Downstroke) erzeugen.

### 3 Grid

Legt den Notentyp fest, der als Grundlage für den Chord-Sort-Job verwendet wird.

**Einstellungen:** 32tel-Note, 16tel-Triole, 16tel-Note, Achteltriolen, Achtelnote, Vierteltriolen, Viertelnote

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Eintrag mit der List-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

## 09: Separate Chord (Akkord trennen)

Dieser Job schiebt Noten in Akkorden innerhalb des angegebenen Bereichs ein wenig auseinander, indem eine angegebene Anzahl von Clock-Impulsen zwischen den einzelnen Noten eingefügt wird. Mit Hilfe dieses Jobs können Sie nach Ausführung des Chord-Sort-Jobs (siehe oben) gitarrenartige Aufwärts- und Abwärtsschläge erzeugen.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Clock

Bestimmt die Anzahl der Clock-Impulse, die zwischen den aufeinander folgenden Akkordnoten eingefügt werden. Je nach der hier gewählten Einstellung kann das Noten-Event die nächste Note oder den (oben eingestellten) Bereich überschreiten. In einer solchen Situation werden bei Ausführung des Jobs die überschreitenden Noten an den Clock-Zeitpunkt vor der nächsten Note oder innerhalb des Bereichs verschoben.

**Einstellungen:** 000 – 999

## [F3] Event-Jobs

### 01: Shift Clock (an der Clock verschieben)

Dieser Job verschiebt alle Events im angegebenen Bereich um die eingestellte Anzahl an Clock-Impulsen nach vorne oder nach hinten.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, tempo, scene, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Clock

Bestimmt den Wert in Takten (englisch: measure), Schlägen und Clock-Impulsen, um den die Daten verzögert werden oder vorausseilen sollen.

**Einstellungen:** 001:1:000 – 999:4:479 (wenn Meter auf 4/4 eingestellt ist)

**HINWEIS** Die für Beat und Clock-Impuls verfügbaren Werte hängen vom Taktmaß (Meter) ab.



### 3 Direction

Legt die Richtung fest, in die die Daten verschoben werden. Advance verschiebt die Daten in Richtung des Anfangs der Sequenz, Delay verschiebt die Daten in Richtung Ende der Sequenz.

**Einstellungen:** Advance, Delay

## 02: Copy Event (Event kopieren)

Mit diesem Job werden sämtliche Daten eines angegebenen Quellbereichs in einen vorgegebenen Zielbereich kopiert (englisch: to copy).



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, tempo, scene, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Number of Times

Legt fest, wie viele Male die Daten kopiert werden.

**Einstellungen:** x 01 – x 99

### 3 Track und Position

Bestimmt die Zielspur (01–16, tempo, scene, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock) des Ziels.



### VORSICHT

Bei Ausführen von Copy Event werden sämtliche bereits an der Ziel-Position vorhandenen Daten überschrieben.

## 03: Erase Event (Event löschen)

Mit diesem Job werden alle angegebenen Events im angegebenen Bereich gelöscht, wodurch auf effektive Weise ein lautloses Segment erzeugt werden kann.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, tempo, scene, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Event Type

Legt den zu löschenden Event-Typ fest. Wenn „all“ ausgewählt wird, werden alle Events gelöscht. Beim Löschen von Controller-Events (CC & Ch.Mode) können einzelne Controller-Nummern angegeben werden.

**Einstellungen:** |

Wenn Track auf 01–16 eingestellt ist:

Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Controller- und Kanalmodus-Meldungen)\*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive, all

\* Sie können die Controller-Nummer angeben (000–127, all).

Wenn Track auf „tempo“ gestellt ist:

Tempo

Wenn Track auf „scene“ gestellt ist:

Scene Memory, Track Mute

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Eintrag mit der List-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

## 04: Extract Event (Event extrahieren)

Dieser Job verschiebt alle Instanzen der angegebenen Event-Daten vom angegebenen Bereich einer Spur in denselben Bereich einer anderen Spur.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Event Type

Bestimmt den zu extrahierenden Event-Typ aus. Falls erforderlich, können auch einzelne Noten und Controller-Nummern (von Controller- und Kanalmodus-Meldungen) angegeben werden.

**Einstellungen:** Note\*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Controller- und Kanalmodus-Meldungen)\*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive

\* Sie können entsprechend die Notenummer (C -2 – G8, all) und die Controller-Nummer (000 – 127, all) angeben.

**HINWEIS** Wenn Event Type auf „Note“ gestellt ist, können Sie die Taste auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste.

### 3 Track

Bestimmt die Zielspur (01–16).



### VORSICHT

Die ursprünglich im oben angegebenen Bereich vorhandenen Daten werden gelöscht.



## 05: Create Continuous Data (Kontinuierliche Daten erzeugen)

Mit diesem Job können kontinuierliche Pitch-Bend- oder Controller-Events über den angegebenen Bereich erstellt werden.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, tempo, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Event Type

Legt den zu erstellenden Event-Typ fest.

#### Einstellungen:

Wenn Track auf eine der Nummern 1–16 oder all eingestellt ist: Pitch Bend, Control Change\*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive

\* Sie können auch die Controller-Nummer angeben (0 – 119).

Wenn Track auf „tempo“ gestellt ist:

Tempo

**HINWEIS** Sie können ein Accelerando/Ritardando erzeugen, indem Sie diesen Job auf die Tempospur anwenden. Dies ist z. B. nützlich, um das Tempo in der Schluss-Section des Songs zu verlangsamen.

**HINWEIS** Wenn „System Exclusive“ ausgewählt ist, werden Continuous-Daten für die Gesamtlautstärke (Master Volume) erzeugt.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Wert mit der LIST-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 3 Data Range

Legt die obere und die untere Grenze des zu erstellenden Datenbereichs fest.

**Einstellungen:** 0 – 127 (-8192 – +8191, wenn Event Type auf „Pitch Bend“ steht, und 5,0 – 300,0 wenn Event Type auf „Tempo Change“ steht)

### 4 Clock

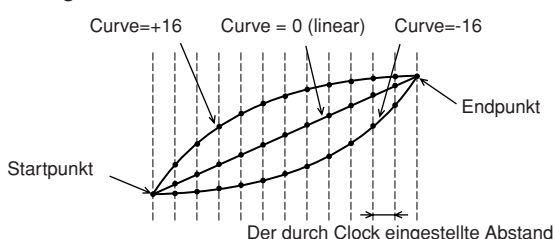
Bestimmt die Anzahl der Clock-Impulse, die zwischen den einzelnen erstellten Events eingefügt werden sollen (bestimmt also den Abstand zwischen den Events).

**Einstellungen:** 001 – 999

### 5 Curve

Legt den Verlauf der kontinuierlichen Daten in einer Kurve fest. In der folgenden Grafik sehen Sie einige ungefähre Kurvenverläufe.

**Einstellungen:** -16 – +16



## 6 Number of Times

Legt fest, wie viele Male die Datenerstellung wiederholt wird. Beispiel: Wenn Daten im Bereich M001:1:000 bis M003:1:000 erstellt werden und dieser Parameter auf 03 eingestellt ist, werden dieselben Daten auch in den Bereichen M003:1:000 bis M005:1:000 und M005:1:000 bis M007:1:000 erstellt. Mit diesem Job können Sie fortlaufende Änderungen der Lautstärke (Expression) oder der Cutoff-Frequenz einfügen, um Tremolo- oder Wah-Effekte zu erzeugen.

**Einstellungen:** x 01 – x 99

## 06: Thin Out (Ausdünnen)

Mit diesem Job wird der angegebene Typ an Continuous Events im angegebenen Bereich ausgedünnt bzw. selektiv entfernt, wodurch Speicherplatz für andere Daten oder weitere Aufnahmen frei wird.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, tempo, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Event Type

Legt den auszudünnenden Event-Typ fest. Der Thin-Out-Job funktioniert nicht für Continuous-Event-Daten, deren Events weiter als 60 Clock-Impulse voneinander entfernt sind.

#### Einstellungen:

Wenn Track auf eine der Nummern 1–16 oder all eingestellt ist: Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Controller- und Kanalmodus-Meldungen)\*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

\* Sie können auch die Controller-Nummer angeben (0 – 127, all).

Wenn Track auf „tempo“ gestellt ist:

Tempo



## 07: Modify Control Data (Controller-Daten ändern)

Mit diesem Job können Sie die Werte von Continuous-Controller-Daten wie Pitch Bend und Control Change im angegebenen Bereich ändern. Die Änderungen der Werte werden wie folgt berechnet:

Geänderter Wert = (ursprünglicher Wert x Rate) + Offset.

Alle Ergebnisse, die kleiner als das Minimum sind, werden auf das Minimum eingestellt; alle Werte, die größer als das Maximum sind, werden auf das Maximum eingestellt.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, tempo, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Event Type

Legt den zu ändernden Event-Typ fest.

#### Einstellungen:

Wenn Track auf eine der Nummern 1–16 oder all eingestellt ist: Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Controller- und Kanalmodus-Meldungen)\*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)

\* Sie können auch die Controller-Nummer angeben (0 – 127, all).

Wenn Track auf „tempo“ gestellt ist:

Tempo

### 3 Set All

Stellt alle Ziel-Events auf denselben festen Wert ein. Wenn „off“ eingestellt ist, hat der Parameter Set All keine Wirkung. Wenn ein anderer Wert als „off“ eingestellt ist, stehen die folgenden Parameter Rate und Offset nicht zur Verfügung und lassen sich nicht einstellen.

**Einstellungen:** off, 000 – 127 (off, -8192 – +8191, wenn Event Type auf „Pitch Bend“ steht, und off, 5,0 – 300,0 wenn Event Type auf „Tempo Change“ steht)

### 4 Rate

Legt den Prozentsatz fest, um den die ursprünglichen Werte der Ziel-Events verändert werden. Wenn der Set-All-Parameter (s. o.) nicht auf „off“ eingestellt ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.

**Einstellungen:** 000% – 200%

### 5 Offset

Addiert einen festen Wert zu den durch Rate veränderten Event-Werten. Wenn der Set-All-Parameter (s. o.) nicht auf „off“ eingestellt ist, kann dieser Parameter nicht eingestellt werden.

**Einstellungen:** -127 – +127 (-8192 – +8191 bei Pitch Bend)

## 08: Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)

Dieser Job führt eine Dehnung oder eine Stauchung der Zeitdauer des ausgewählten Bereichs durch.



### 1 Track und Bereich

Bestimmt die Song-Spur (01–16, tempo, all) und den Bereich (Measure : Beat : Clock), auf den der Job angewendet werden soll.

### 2 Rate

Bestimmt die Größe der Zeitdehnung oder -stauchung als Prozentsatz. Einstellungen größer 100% erzeugen eine Dehnung, Einstellungen unter 100% erzeugen eine Stauchung. Eine Einstellung von 100 ergibt keine Änderung.

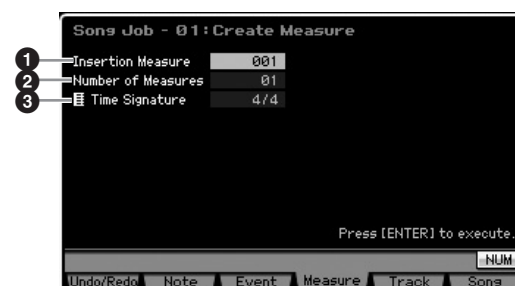
**Einstellungen:** 025% – 400%

**HINWEIS** Nur der Endpunkt des Bereichs wird mit dem Beat-Stretch-Job vor oder zurück verschoben. Die Daten außerhalb des angegebenen Bereichs bleiben erhalten. Durch die Dehnung können die konvertierten Daten die Daten außerhalb des Bereichs überlagern. Durch die Stauchung wird ein Abschnitt der Stille erzeugt (zwischen dem Ende der gestauchten Daten und den Daten hinter dem bearbeiteten Bereich).

## [F4] Takt-Jobs (Measure)

### 01: Create Measure (Takt erstellen)

Dieser Job erstellt an der angegebenen Position in sämtlichen Spuren leere Takte. Wenn leere Takte eingefügt werden, werden die Takt- und Taktart-Daten hinter der Einfügestelle entsprechend verschoben. Falls der Insertion Point hinter dem letzten Takt liegt, der Daten enthält, werden lediglich Taktart-Daten für diese Position erstellt, ohne jedoch die Takte tatsächlich einzufügen.





## 1 Einfügestelle

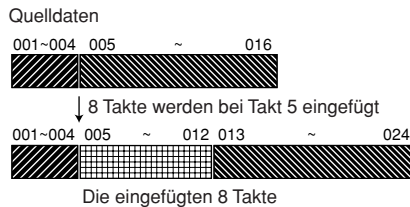
Bestimmt die Position (Taktnummer), an der die neu erzeugten leeren Takte eingefügt werden.

**Einstellungen:** 001 – 999

## 2 Anzahl der einzufügenden Takte

Bestimmt die Anzahl der leeren Takte (englisch: measure), die erstellt und eingefügt werden.

**Einstellungen:** 01 – 99



## 3 Taktmaß der einzufügenden Takte

Legt die Taktart der zu erstellenden Takte fest. Dieser Parameter ist besonders nützlich, wenn Sie einen Song erstellen, der Taktwechsel enthält.

**Einstellungen:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## 02: Delete Measure (Takt löschen)

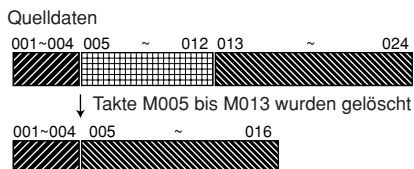
Dieser Job entfernt die angegebenen Takte. Takt- und Taktartdaten hinter den gelöschten Takten werden entsprechend verschoben.



## 1 Zu entfernender Bereich

Gibt den zu löschenden Taktbereich an.

**Einstellungen:** 001 – 999



## [F5] Spur-Jobs (Track)

### 01: Copy Track (Spur kopieren)

Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der ausgewählten Quellspur auf die angegebene Zielspur.



#### 1 Quell-Song und -spur

Gibt den Quell-Song und die Quellspur an (01–16). Wenn das Kästchen Current markiert ist, wird der aktuelle Song als Quelle gewählt.

#### 2 Zu kopierender Datentyp

Bestimmt den zu kopierenden Datentyp bzw. die zu kopierenden Datentypen.

**Einstellungen:** Sequencer Event (alle Events der Spur), Play Effect (Abspieleffekte), Mix Part Parameter (alle Mixing-Part-Parameter), Sample Voice

**HINWEIS** Falls im Ziel-Song kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten vorhanden ist, wird im Display eine Fehlermeldung angezeigt, und die Sample-Voice-Daten werden auch dann nicht kopiert, wenn das Kästchen des Samples markiert ist. Entfernen Sie in diesem Falle mit Hilfe des Mixing-Voice-Jobs „Delete“ (Seite 241) nicht verwendete Sample-Voices, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

#### 3 Ziel-Song und -spur

Bestimmt Ziel-Song und -spur (01–16). Wenn das Kästchen Current markiert ist, wird der aktuelle Song als Ziel gewählt.

### ! VORSICHT

Durch den Kopiervorgang werden alle bereits im Ziel-Track vorhandenen Daten überschrieben.

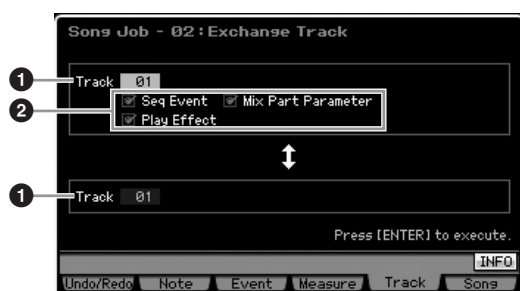
### ! VORSICHT

Der Kopiervorgang einer Sample-Voice kann nicht mittels Undo/Redo rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.



## 02: Exchange Track (Spuren vertauschen)

Dieser Job vertauscht den angegebenen Datentyp zwischen zwei angegebenen Spuren im aktuellen Song.



### 1 Track

Bestimmt die Spuren (01–16), auf die dieser Job angewendet wird.

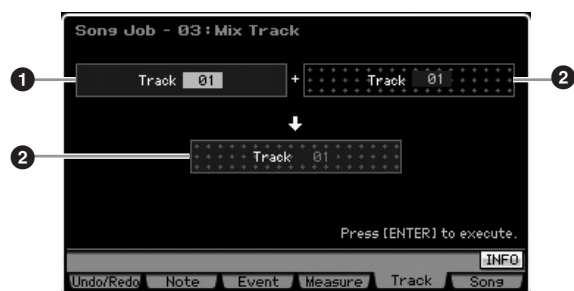
### 2 Data Type

Bestimmt den zu tauschenden Datentyp bzw. die zu tauschenden Datentypen. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der zu löschenden Typen.

**Einstellungen:** Seq Event (alle Events der Spur), Play Effect (Abspieleffekte), Mix Part Parameters (alle Mixing-Part-Parameter)

## 03: Mix Track (Spuren mischen)

Dieser Job mischt alle Daten zweier ausgewählter Spuren (1 und 2) und legt das Ergebnis in Spur 2 ab. Beachten Sie, dass bei der Anwendung dieses Jobs auf Spuren mit Sample-Voices die Sample-Voices nicht miteinander gemischt werden. Die Sample-Voice selbst wird nicht gemischt.



## 04: Clear Track (Spur löschen)

Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Typs aus der ausgewählten Spur.



### 1 Track

Bestimmt die Song-Spur (01–16, tempo, scene, all), auf die dieser Job angewendet wird.

### 2 Zu löschender Datentyp

Bestimmt den zu löschenden Datentyp bzw. die zu löschenden Datentypen. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der zu löschenden Typen.

**Einstellungen:** Sequencer Event (alle Events der Spur), Play Effect (Abspieleffekte), Mix Part Parameter (alle Mixing-Part-Parameter), Sample Voice

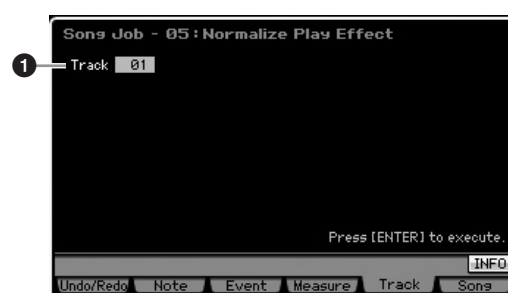
### ! VORSICHT

Undo/Redo können nicht verwendet werden, um das Löschen von Spuren mit Sample-Daten rückgängig zu machen bzw. zu wiederholen.

**HINWEIS** Die Waveform im DIMM kann mit diesem Job auch dann nicht gelöscht werden, wenn das Kästchen Sample Voice markiert ist. Um die Waveform zu löschen, verwenden Sie den Delete-Job (Seite 177) im Sampling-Job-Modus.

## 05: Normalize Play Effect (Abspieleffekt auf Daten anwenden)

Dieser Job schreibt die Daten der ausgewählten Spur neu, so dass alle aktuellen Einstellungen der Abspieleffekte enthalten sind.



### 1 Track

Bestimmt die Song-Spur (01–16, all), auf die dieser Job angewendet wird.

## 06: Divide Drum Track (Schlagzeug-Spur auftrennen)

Dieser Job teilt die Noten-Events einer Schlagzeugaufnahme in einzelne Spuren so auf, dass als Ergebnis jedes verwendete Drum-Instrument einzeln auf separaten Spuren (Spuren 1 bis 8) zur Verfügung steht. Die folgende Teilungstabelle setzt voraus, dass eine GM Drum Voice verwendet wird. Wenn Sie diesen Job auf die Sequenzdaten einer anderen Drum Voice (nicht GM) anwenden möchten, sollten Sie die Anordnung der Schlaginstrumente jeder Drum Voice anhand des separaten Datenhefts prüfen.





## 1 Track

Bestimmt die Song-Spur (01–16), auf die dieser Job angewendet wird.

Spur 1	Bass Drum
Spur 2	Click, Bassdrum, Snare, usw.
Spur 3	Snare
Spur 4	Besen-Snare, Sidesticks, Handclap, usw.
Spur 5	Hi Hat
Spur 6	Ride-Becken
Spur 7	Toms, Crash/Splash/China-Becken
Spur 8	Percussion, usw.

\* Die Schlaginstrumente der verschiedenen Notenummern werden den Spuren zugeordnet, so dass z. B. die Bassdrum auf Spur 1 eine andere ist als die auf Spur 2 usw.

### ! VORSICHT

Durch Ausführen von Divide Drum Track werden alle bereits in den Zielspuren 1–8 vorhandenen Daten überschrieben. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

## 07: Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen)

Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Auf der Arpeggio-Spur können bis zu 16 unverwechselbare Notenummern aufgenommen werden. Falls in den MIDI-Sequenzdaten mehr als 16 verschiedene Notenummern aufgenommen wurden, entfernt der Konvertierungsvorgang die über diese Grenze hinausgehenden Noten. Daher sollten Sie darauf achten, beim Erzeugen von Arpeggien nur bis zu 16 verschiedene Noten aufzunehmen, insbesondere wenn Sie alle vier Spuren verwenden.



## 1 Range

Gibt den Bereich der Daten an, die in die Arpeggio-Daten kopiert werden sollen.

**Einstellungen:** 001 – 999

## 2 ARP Category (Arpeggio Category)

Bestimmt die Category-Einstellung (Haupt- und Unterkategorie) der erzeugten Arpeggio-Daten. Die Hauptkategorien sind auf Seite 62 aufgeführt.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Wert mit der LIST-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

## 3 ARP No. (Arpeggio-Nummer/-Name)

Bestimmt Nummer (001–256) und Namen des als Ziel gewünschten User-Arpeggios. Der Arpeggio-Name kann aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Sie können die Zeichenliste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] CHAR drücken und dann den Namen eingeben. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 82.

### ! VORSICHT

Jegliche vorhandene Arpeggio-Daten dieser Nummer werden überschrieben.

## 4 Original Notes Root

Bestimmt den Grundton, wenn der Umwandlungstyp einer Spur auf „org notes“ gestellt ist.

**Einstellungen:** C-2 – G8

**HINWEIS** Sie können die Taste auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Näheres siehe Seite 82.

## 5 Track

Bestimmt die Spur des Quell-Songs für jede Arpeggio-Spur.

## 6 Convert Type

Bestimmt, wie die MIDI-Sequenzdaten (von Song-Spuren) je nach den nachstehenden Konvertierungsarten auf dreierlei Weise zu Arpeggio-Daten konvertiert werden. Dieser Parameter lässt sich für jede Spur einstellen.

**Einstellungen:** normal, fixed, org notes

**normal**

Das Arpeggio wird nur mit der gespielten Note und ihren Oktavierungen wiedergegeben.

**fixed**

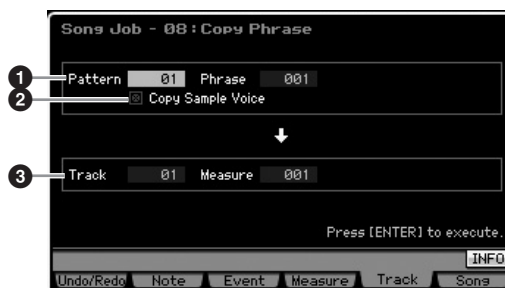
Durch das Spielen einer oder mehrerer Noten werden dieselben MIDI-Sequenzdaten ausgelöst.

**org notes (Originalnoten)**

Im Grunde identisch mit „fixed“, nur dass die Arpeggio-Wiedergabenoten je nach gespielter Akkord variieren.

## 08: Copy Phrase (Phrase kopieren)

Dieser Job kopiert die Phrase (die im Pattern-Modus erzeugt wurde) auf eine bestimmte Spur des aktuellen Songs.



## 1 Quell-Pattern, -Phrase

Bestimmt die Nummern von Quell-Pattern und Quell-Phrase.

## 2 Copy Sample Voice

Wenn dieses Kästchen markiert ist, werden der Quell-Phrase zugewiesene Sample-Voices (d. h. der entsprechende Mixing-Part) auf die Zielspur kopiert und



dem entsprechenden Mixing-Part im ausgewählten Song zugewiesen. Wenn in der ausgewählten Phrase keine Sample-Voice verwendet wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.

### 3 Track, Measure

Bestimmt die Nummer (01–64) der Zielspur sowie die Taktnummer (001–999), bei der die kopierte Phrase beginnen soll.

#### **VORSICHT**

Dieser Job überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Spur vorhanden waren, mit Ausnahme der Mixing-Einstellungen.

## [F6] Song-Jobs

### 01: Copy Song (Song kopieren)

Mit diesem Job werden sämtliche Daten des ausgewählten Quell-Songs in den ausgewählten Ziel-Song kopiert.



#### 1 Quell-Song

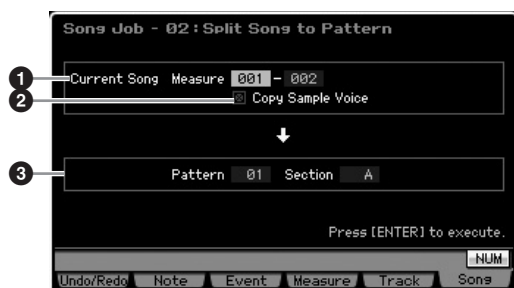
#### 2 Ziel-Song

#### **VORSICHT**

Dieser Job überschreibt alle im Ziel-Song vorhandenen Daten.

### 02: Split Song to Pattern (Song in Pattern teilen)

Dieser Job kopiert einen Teil des aktuellen Songs in ein bestimmtes Pattern.



#### 1 Range

Gibt den Taktbereich an, der in ein Pattern kopiert werden soll.

**Einstellungen:** 001 – 999

### 2 Copy Sample Voice

Wenn dieses Kästchen markiert ist, werden dem Quell-Song zugewiesene Sample-Voices als Sample-Voices in das Ziel-Pattern kopiert und dem Mixing-Part der entsprechenden Zielspur zugewiesen. Dieses Kontrollkästchen hat keine Wirkung, falls den Spuren im Quell-Song keine Sample-Voices zugeordnet sind.

### 3 Pattern, Section

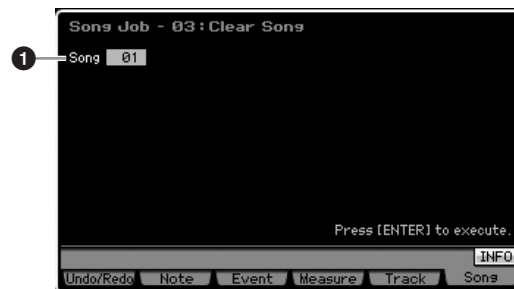
Bestimmt das Ziel-Pattern und die Section (A – P).

#### **VORSICHT**

Mit diesem Job werden alle im Ziel-Pattern und der Section bereits vorhandenen Daten einschließlich der Mixing-Einstellungen überschrieben.

### 03: Clear Song (Song löschen)

Dieser Job löscht alle Daten (einschließlich der Sample-Voices und Mixing-Voices) aus dem ausgewählten Song bzw. aus allen Songs. Hiermit können Sie auch alle 64 Songs auf einmal löschen.



#### 1 Song

Bestimmt die zu löschende Song-Nummer.

**HINWEIS** Die Waveform im DIMM kann mit diesem Job auch dann nicht gelöscht werden, wenn das Sample im angegebenen Song verwendet wird. Um eine Waveform zu löschen, die einer im aktuellen Song verwendeten Sample-Voice zugewiesen ist, verwenden Sie den Delete-Job (Seite 177) im Sampling-Job-Modus.



# Pattern-Wiedergabe

Im Pattern-Modus können Sie eigene Patterns aufzeichnen, bearbeiten und abspielen. Der Pattern-Play-Modus ist der „Haupteingang“ des Pattern-Modus, und hier wählen Sie Patterns aus und spielen sie ab. Sie können auch eigene Patterns erzeugen, indem Sie Phrasen – kurze, rhythmische Passagen und „Bausteine“ – zusammenfügen und Pattern Chains (P.-Ketten) erstellen, bei denen die Patterns in selbstgewählter Reihenfolge abgespielt werden. Um den Pattern-Play-Modus aufzurufen, drücken Sie einfach die [PATTERN]-Taste.

**HINWEIS** Der Begriff „Pattern“ bezeichnet eine mehrtaktige, rhythmische Passage, gespielt von mehreren Instrumenten, die unbegrenzt in einer Schleife (Loop) laufen kann. Ein Pattern enthält bis zu 16 Variationen, genannt „Sections“ (Abschnitte bzw. verschiedene Teile eines Musikstücks). Die Sections können Sie während der Wiedergabe umschalten. Ein Pattern besteht aus 16 Spuren und wird erzeugt, indem im Patch-Display (Seite 212) jeder Spur eine Phrase zugewiesen wird. Näheres zu Patterns, Sections und Phrasen finden Sie auf Seite 60.

**HINWEIS** Im Play-Display im Pattern-Play-Modus können Sie mit der Taste [CATEGORY SEARCH] die zur Spur gehörende Voice des Mixing-Parts auswählen.

## Pattern-Wiedergabe – Bedienung

### 1 Drücken Sie die Taste [PATTERN], um das Pattern-Play-Display (Seite 210) aufzurufen.



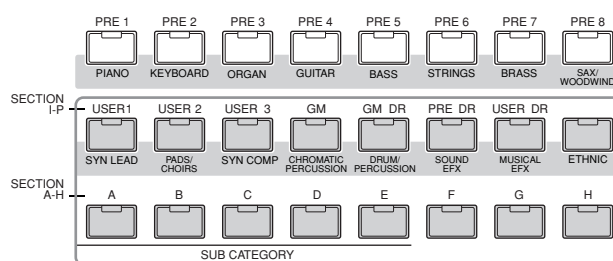
### 2 Wählen Sie ein Pattern aus.

Bewegen Sie den Cursor auf die Pattern-Nummer, und wählen Sie mit Hilfe des Wählrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] das gewünschte Pattern aus. Der Name des ausgewählten Patterns wird angezeigt. Wenn Sie die [PROGRAM]-Taste drücken, so dass ihr Lämpchen leuchtet, können Sie das gewünschte Pattern mit den Gruppentasten [A] – [D] und den Nummerntasten [1] – [16] auswählen. Die Pattern-Nummern und die entsprechenden Tasten sind wie folgt organisiert.

Tastenkombinationen	Pattern-Nummer
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

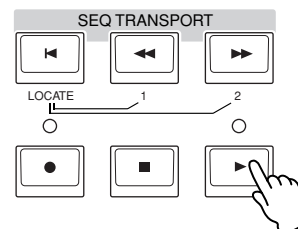
### 3 Wählen Sie eine Section (A – P) des ausgewählten Patterns aus.

Bewegen Sie den Cursor auf die Section, und wählen Sie mit Hilfe des Wählrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Section aus. Wenn Sie die [TRACK]-Taste drücken, so dass deren Lämpchen leuchtet, können Sie die gewünschte Section mit den Gruppentasten [A] – [H] für die Sections A – H, und den Tasten [USER 1] – [USER DR] und [ETHNIC] für die Sections I – P auswählen.



### 4 Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Wiedergabe des Patterns zu starten.

Die Pattern-Wiedergabe wird im Kreis so lange wiederholt, bis Sie die Taste [■] (Stopp) drücken. Drücken Sie die Stopptaste [■], um die Pattern-Wiedergabe anzuhalten. Um die Wiedergabe von dieser Position fortzusetzen, drücken Sie die Wiedergabetaste [▶] erneut.



## Arten der Wiedergabe

### Wiedergabe durch Anschlagen einer Taste starten

Wenn Keyboard Start eingeschaltet ist, beginnt die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie eine Klaviertaste anschlagen. Bewegen Sie den Cursor auf das Keyboard-Start-Symbol, und drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um die Tastaturstartfunktion einzuschalten.

Wenn Sie in diesem Zustand eine beliebige Klaviertaste spielen, beginnt die Pattern-Wiedergabe.

Keyboard Start (Tastaturstart)





## Wiedergabe mitten im Pattern starten

Um die Wiedergabe an einer Stelle mitten im Pattern zu starten, stellen Sie mit den folgenden Tasten die gewünschte Position ein und drücken Sie dann die Wiedergabetaste [▶]. Diese Vorgänge können auch während der Wiedergabe ausgeführt werden.

Vorlauf	Drücken Sie die Vorlauftaste [▶▶].
Schneller Vorlauf	Halten Sie die Vorlauftaste [▶▶] gedrückt.
Rücklauf	Drücken Sie die Rücklauftaste [◀◀].
Schneller Rücklauf	Halten Sie die Rücklauftaste [◀◀] gedrückt.
Zurück zum Pattern-Anfang	Drücken Sie die Taste [◀].

### Schneller Vorlauf/Rücklauf

Dies entspricht der gleichen Funktion im Song-Play-Modus. Siehe Seite 179.

### Zu einer gewünschten Stelle im Pattern springen

Dies entspricht der gleichen Funktion im Song-Play-Modus. Siehe Seite 179.

## Umschalten der Section während der Wiedergabe

Um die Sections während der Wiedergabe umzuschalten, drücken Sie die [TRACK]-Taste (das Lämpchen leuchtet), und verwenden Sie dann die Tasten SECTION [A] – [H], [USER1] – [USER DR] und [ETHNIC]. Wenn Sie während der Pattern-Wiedergabe eine andere Section auswählen, erscheinen der Eintrag „NEXT“ sowie der Name der nächsten Section in der Section-Spalte oben im Display. Sobald die aktuelle Section den angegebenen Zeitpunkt erreicht hat, beginnt die nächste Section. Wenn Sie in den verschiedenen Sections der Patterns verschiedene Teile eines Musikstücks wie Intro, Melodie A, Fill-in, Hauptthema und Schluss aufnehmen, können Sie einen vollständigen Song abspielen, indem Sie die Sections während der Wiedergabe auswählen.



Die aktuelle Section oder die nächste Section wird hier angezeigt.

## Spur stummschalten oder auf Solo schalten

Dies entspricht der gleichen Funktion im Song-Play-Modus. Siehe Seite 179.

## Tempo ändern

Dies entspricht der gleichen Funktion im Song-Play-Modus. Siehe Seite 179.

## Verschiedene Einstellungen für die Pattern-Wiedergabe zuweisen (Pattern Scene)

Im Pattern-Play-Display können Sie fünf verschiedene „Momentaufnahmen“ wichtiger Pattern-Parameter wie Transponierung, Tempo, Status von Spurstummschaltung/Solo und das grundlegende Pattern-Mixing-Setup als Pattern Scenes den Tasten [SF1] – [SF5] zuweisen. Einer der nützlichen Vorteile der Pattern-Szenen besteht darin, dass Sie direkt und automatisch Parametereinstellungen vornehmen können, die normalerweise ein Betätigen vieler Tasten oder Regler erfordern. Nutzen Sie diese Funktion, um während der Aufnahme oder der Wiedergabe eines Patterns unverzüglich Änderungen der Einstellungen vorzunehmen. Die Parameter für die Pattern-Szenen entsprechen denen für Song-Szenen. Siehe Seite 179.

### Eine Taste mit der Pattern-Szene belegen

Nachdem Sie die gewünschten Einstellungen für die Szene vorgenommen haben, halten Sie die [STORE]-Taste gedrückt, und drücken Sie dann eine der Tasten [SF1] bis [SF5]. In dem Reiter, der der Unterfunktionstaste entspricht, die mit der Pattern-Szene belegt ist, erscheint das Achtelnoten-Symbol. Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Pattern-Daten einschließlich der Pattern-Szene-Einstellung zu speichern.



### VORSICHT

Die Pattern-Szene-Einstellungen, mit denen die Tasten [SF1] – [SF5] belegt sind, gehen verloren, wenn Sie das Pattern wechseln oder das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

### Abrufen von Pattern-Szenen

Sie können die Pattern-Szenen mit den Tasten [SF1] bis [SF5] abrufen.

## Pattern-Chain-Wiedergabe

Mit der Pattern-Chain-Funktion können Sie Sections in selbstbestimmter Reihenfolge anordnen, und diese automatisch während der Wiedergabe umschalten lassen, um eine nahtlose Folge für die Begleitspuren Ihres Live-Spiels oder für die Song-Aufnahme zu erstellen. Das Chain-Play-Display (Seite 213) ist der „Haupteingang“ der Pattern-Chain-Funktion, und von hier können Sie auch die programmierte Pattern-Kette starten. Drücken Sie im Pattern-Play-Modus die Taste [F5], um das Pattern-Chain-Display aufzurufen.

Pattern Chains können im Chain-Record-Display (Seite 214) und mittels der Insert-Funktion (Seite 216) im Chain-Edit-Display erzeugt werden. Die Pattern-Ketten können im Chain-Edit-Display (Seite 214) bearbeitet werden.



## Mixing-Einstellungen für die einzelnen Spuren

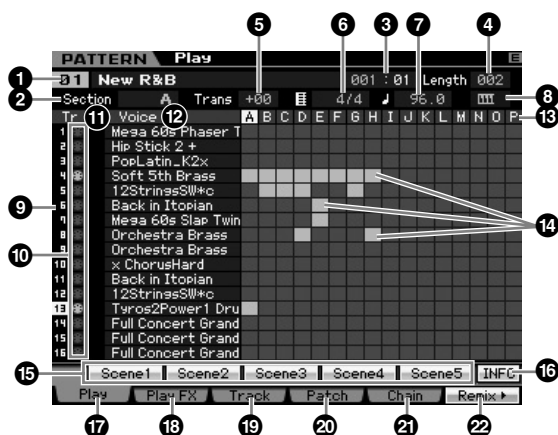
Im Pattern-Modus können Sie wie auch im Song-Modus so genannte Mixing-Parameter einstellen wie Voice, Lautstärke und Panorama für jeden Part (bzw. jede Spur). Die Struktur und die Parameter sind die gleichen wie im Song-Modus. Siehe Seite 181.

## Dreh- und Schieberegler

Mit den Dreh- und Schieberegler am Bedienfeld können Sie für jeden Part (jede Spur) des Patterns verschiedene Parameter wie Panorama, Effekt, Grenzfrequenz und Resonanz einstellen. Weitere Informationen finden Sie auf Seite 180.

## Pattern-Wiedergabe – [F1] Play

Dieses Display erscheint immer als erstes, wenn der Pattern-Modus aufgerufen wird. Sie können das Pattern wiedergeben, indem Sie eine Section festlegen, nachdem Sie ein Pattern ausgewählt haben.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das NUM-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. Wenn Sie in diesem Status die Taste [SF6] NUM drücken, können Sie [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5] als Zifferntasten benutzen. Näheres siehe Seite 81.

### 1 Nummer und Name des Patterns

Bestimmt das Pattern anhand der Nummer (01–64). Der Name des Patterns mit der ausgewählten Nummer wird angezeigt. Sie können den Pattern-Namen bearbeiten, indem Sie den Cursor auf die entsprechende Position bewegen und die CHAR-Taste [SF6] drücken.

**HINWEIS** Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ auf Seite 82.

### 2 Section

Wählt eine Section des ausgewählten Patterns aus. Ein Pattern kann bis zu 16 Variationen enthalten, genannt Sections, die in Echtzeit während der Wiedergabe umgeschaltet werden können. Die Section kann mit den Tasten [A] – [H] (mit dem Aufdruck „SECTION A – H“) und den Tasten [USER1] – [ETHNIC] (mit dem Aufdruck „SECTION I – P“) ausgewählt werden. Näheres siehe Seite 209.

**Einstellungen:** A – P

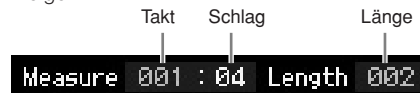
### 3 Measure

Legt fest, an welcher Position die Wiedergabe startet. Außerdem wird hier die aktuelle Position der Wiedergabe angezeigt. Der Takt kann mit den SEQ-TRANSPORT-Tasten eingestellt werden. Näheres siehe Seite 178.

**Einstellungen:**

**Measure:** 001 – 256 (der verfügbare Taktbereich hängt von der Pattern-Länge ab, siehe unten.)

**Beat:** nur Anzeige



### 4 Length

Legt die Länge des Patterns fest.

**Einstellungen:** 001 – 256

### 5 Trans (Transpose)

### 6 Time signature (Meter)

### 7 Tempo

Diese entsprechen den Parametern im Song-Play-Modus. Siehe Seite 210.

### 8 Keyboard Start

Wenn Keyboard Start eingeschaltet ist, beginnt die Pattern-Wiedergabe, sobald Sie eine Klaviertaste anschlagen.

**Einstellungen:** (on), (off)

### 9 Track number (nur Anzeige)

Zeigt die Spurnummer an.

### 10 Spurtyp (nur Anzeige)

Zeigt den Spurtyp an: MIDI-Spur oder Audiospur. Mixing-Parts, die Audiospuren entsprechen, wird eine Sample-Voice zugewiesen. Mixing-Parts, die MIDI-Spuren entsprechen, wird eine andere Voice als eine Sample-Voice zugewiesen. Mixing-Parts, die zu leeren Spuren gehören, wird keine Voice zugewiesen. Weitere Informationen über MIDI-Spuren und Audiospuren finden Sie unter Seite 61.

**Einstellungen:** (MIDI-Spur), (Audiospur)

### 11 Mute/Solo (nur Anzeige)

Zeigt den Stumm-/Soloschaltungsstatus für die einzelnen Spuren an. Genaue Anweisungen zur Einstellung von Mute und Solo finden Sie auf Seite 179.

Leer: Diese Spur ist weder stumm- noch auf Solo geschaltet.

: Zeigt eine stummgeschaltete Spur an.

: Zeigt eine auf Solo geschaltete Spur an.

### 12 Voice (Voice-Name)

Zeigt den Voice-Namen des Mixing-Parts an, der jeder Spur entspricht.

### 13 Section

### 14 Datenanzeige

Zeigt für jede Spur der Sections A – P an, ob Daten vorhanden sind oder nicht. Die Datenanzeige erscheint in der Spalte der Section der Spur, die Daten enthält.



## 15 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

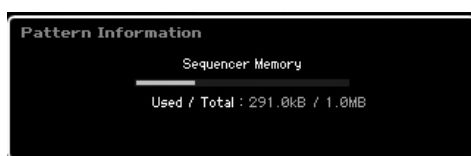
Jeder dieser Tasten können Sie die Einstellungen der Pattern-Parameter (eine Pattern-Szene) und der Arpeggio-Parameter zuweisen. Indem Sie die Tasten drücken, können Sie die gespeicherten Einstellungen auch abrufen. Genaue Anweisungen zum Belegen von Tasten mit Szenen finden Sie unter Seite 179. Genaue Anweisungen zur Einstellung der Arpeggio-bezogenen Parameter finden Sie auf Seite 189.

**HINWEIS** Das Arpeggio steht während der Pattern-Wiedergabe nicht zur Verfügung. Durch Drücken der Tasten [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 während der Wiedergabe ändert sich nur die Pattern Scene.

**HINWEIS** Nachdem die Pattern Scene auf einer Taste gespeichert wurde, erscheint auf dem Reiter, welcher der gedrückten Taste entspricht, ein Achtelnoten-Symbol. Im Arpeggio-Display (Seite 189) des Pattern-Record-Modus können Sie überprüfen, ob der betreffenden Taste der Arpeggio-Typ zugewiesen ist.

## 16 [SF6] INFO (Information)

Sie können sich ansehen, wie viel Sequenzer-Speicherplatz frei und wie viel belegt ist. Der Sequenzer-Speicher umfasst sämtliche Songs und Patterns, die im jeweiligen Modus aufgezeichnet wurden. Wenn die Höchstmenge an belegtem Speicherplatz erreicht ist, können keine weiteren Songs oder Patterns gespeichert werden. Wenn dieser Fall eintritt, löschen Sie mit Hilfe der Jobs Clear Song bzw. Clear Pattern nicht mehr benötigte Songs oder Patterns. Sie können zum vorherigen Display zurückkehren, indem Sie die [SF6]-Taste oder die [EXIT]-Taste drücken.



## 17 [F1] Play

Ruft das Play-Display auf.

## 18 [F2] Play FX (Play Effect)

Ruft das Play-Effect-Display auf.

## 19 [F3] Track

Ruft das Track-Display auf.

## 20 [F4] Patch

Ruft das Patch-Display (Seite 212) auf.

## 21 [F5] Chain (Pattern Chain)

Ruft das Pattern-Chain-Display auf (Seite 213).

## 22 [F6] Remix

Ruft das Remix-Display (Seite 217) auf. Dieses Menü wird nur angezeigt, wenn sich der Cursor auf der Spur befindet, die Daten enthält.

## Das rhythmische „Feeling“ des Patterns variieren – [F2] Play FX (Play Effect)

Durch Ändern des Timings und der Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ der Pattern-Wiedergabe variieren. Die hier vorgenommenen Abspieleffekt-Einstellungen gelten nur vorübergehend. Die ursprünglichen Notendaten des Patterns werden hierdurch nicht verändert. Mit Hilfe des Normalize-Play-Effect-Jobs können die Play-Effect-Einstellungen tatsächlich auf die Pattern-Daten angewendet werden.

Die Bedienung entspricht der im Song-Play-Modus. Siehe Seite 183.

## Spur-Einstellungen – [F3] Track

In diesem Display können Sie den MIDI-Sendekanal für jede Spur einstellen.



Bezüglich der Parameter ohne Nummer schauen Sie nach unter Play-Display (Seite 210).

### 1 Pattern-Name (nur Anzeige)

Zeigt den Namen des aktuellen Patterns an.

### 2 Voice-Name (nur Anzeige)

### 3 TxCh (Transmit Channel)

### 4 Int (Internal Switch)

### 5 Ext (External Switch)

Diese entsprechen den Parametern im Song-Play-Modus. Siehe Seite 184.



## Pattern-Erstellung – [F4] Patch

In diesem Display können Sie jeder Spur eine Phrase zuordnen und so ein Pattern erstellen. 16 Sections, benannt A–P, können für jedes Pattern erzeugt werden. Sie können eine User-Phrase zuweisen, die erzeugt wurde, während das aktuelle Pattern ausgewählt war. Wenn Sie User-Phrasen verwenden möchten, die auf Spuren anderer Patterns aufgezeichnet wurden, führen Sie die Funktion „Phrase Data Copy“ (Phrasendaten kopieren) aus, die mit der Taste [SF5] aufgerufen wird.



Bezüglich der Parameter ohne Nummer schauen Sie nach unter Play-Display (Seite 210).

### 1 No. (Phrasennummer)

Stellt die Nummer der Phrase ein, die der Spur zugewiesen wird. Sie können aus bis zu 256 User-Phrasen auswählen, die im ausgewählten Pattern gespeichert sind. Beachten Sie bitte, dass die User-Phrasen zunächst keine Daten enthalten. In der Einstellung „---“ ist die Spur leer.

**Einstellungen:** --- (off), 001 – 256

**HINWEIS** Der MOTIF XS enthält keine Preset-Phrase-Daten.

### 2 Phrase Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Phrase an. Sie können den Phrasennamen bearbeiten, indem Sie den Cursor auf die entsprechende Position bewegen und die CHAR-Taste [SF6] drücken.

**HINWEIS** Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ auf Seite 82.

### 3 [SF4] Clear

Mit dieser Taste wird die Phrasenzuweisung zur aktuell ausgewählten Spur aufgehoben und eine leere Spur produziert. Bewegen Sie den Cursor auf eine zu löschende Phrase bzw. Spur, und drücken Sie Taste [SF4].

### 4 [SF5] Copy

Wenn Sie diese Taste drücken, wird eine Phrase aus einem anderen Pattern in das aktuelle Pattern kopiert und der angegebenen Spur zugeordnet. Dies ist sinnvoll, wenn Sie ein neues Pattern anlegen und die Phrase-Daten aus einem anderen Pattern kopieren möchten.



### 1 Quell-Phrase

Bestimmt die Pattern-Nummer und die Phrasennummer (001–256) der zu kopierenden Phrase.

### 2 Copy Sample Voice

Wenn dieses Kästchen markiert ist, werden der Quell-Phrase zugewiesene Sample-Voices als Sample-Voices in die Ziel-Phrase kopiert und den entsprechenden Spuren im ausgewählten Pattern zugewiesen.

### 3 Current Pattern Phrase und Track

Bestimmt die Nummer (001–256) der Ziel-Phrase sowie die Spur (1–16), der diese Phrase zugewiesen wird.

### ! VORSICHT

Jegliche vorhandene Daten am Kopierziel werden überschrieben. **on wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).**

### ! VORSICHT

**Der Kopiervorgang einer Sample-Voice kann nicht mittels Undo/Redo rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.**

### 5 Length (nur Anzeige)

Zeigt die Länge der einzelnen Phrasen an, die den einzelnen Spur zugewiesen sind.

## Erzeugen von Patterns

**1 Wählen Sie im Play-Display (Seite 210) ein Pattern aus.**

**2 Rufen Sie mit Taste [F4] das Patch-Display auf.**

**3 Wählen Sie eine Section (A – P) aus.**

Bewegen Sie den Cursor auf die Section, und wählen Sie mit Hilfe des Wählrads und der Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die gewünschte Section aus.

**4 Stellen Sie Taktart (Taktmaß), Tempo und Länge des Patterns ein.**

Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter (z. B. Länge, Taktmaß, Tempo), und stellen Sie dann mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein.



## 5 Ordnen Sie jeder Spur die gewünschte Phrase zu.

Bewegen Sie den Cursor auf eine Spur, und stellen Sie dann mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] eine Phrasennummer ein. Diese Vorgänge können auch während der Pattern-Wiedergabe ausgeführt werden.

Um zu prüfen, ob die Phrase richtig zugeordnet ist oder nicht, schalten Sie die der Phrase entsprechende Spur mit folgenden Bedienungsschritten auf Solo. Drücken Sie die Taste [SOLO] (die LED der Taste leuchtet). Wählen Sie nun mit einer der Nummerntasten [1] – [16] die Spur aus, der Sie die Phrase zugeordnet hatten. Zum Erstellen von Phrasen stehen Ihnen drei Methoden zur Verfügung:

- Aufnahme der neuen Phrase mit der Funktion Pattern Record (Seite 218)
- Kopieren der Phrase aus einem anderen Pattern mit der Taste [SF5].
- Umwandeln eines Teils der Song-Daten in eine Phrase mit dem Song-Job Get Phrase (Seite 225).

## 6 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 5, um das gesamte Pattern fertigzustellen.

Erzeugen Sie Sections für Intro, Melody A, Melody B, Hauptthema und Schlussteil für den gesamten Song.

**HINWEIS** Mit dem Copy-Pattern-Job (Seite 227) können Sie eine Section erzeugen, die auf den Sounds einer bestehenden Section basiert, und die kopierte Section abwandeln.

## 7 Drücken Sie die Taste [STORE], um das Pattern zu speichern.

Genauere Anweisungen zum Speichern eines Patterns finden Sie auf Seite 218.

## Pattern Chain – [F5] Chain (Pattern Chain)

Mit Hilfe einer Pattern Chain können Sie verschiedene Sections zu einer „Kette“ (Chain) aneinander reihen, um einen ganzen Song-Ablauf zusammenzustellen. Erzeugen Sie zum Beispiel eine Section A für das Intro, eine Section B für die Strophe, eine Section C für den Refrain und eine Section D für den Schluss – fertig sind die Grundbausteine zum Aufbau eines eigenen Songs. Die erstellten Pattern-Chain-Daten können in MIDI-Sequenzdaten umgewandelt und als Song gespeichert werden. Drücken Sie im Pattern-Play-Modus die Chain-Taste [F5], um das Pattern-Chain-Display aufzurufen.

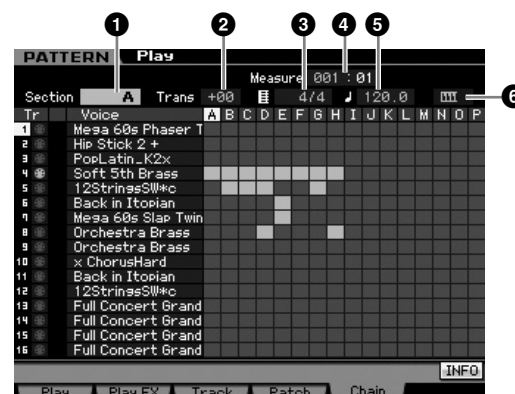
Für jedes Pattern kann eine Pattern Chain angelegt werden, so dass Sie mit jedem einzelnen Pattern auch eine andere Pattern Chain aufrufen können. Folgende Dinge können in einer Pattern Chain aufgezeichnet werden:

- Wiedergabereihenfolge der Sections
- Ein-/Ausschaltvorgänge für Pattern-Spuren – Solo und Mute
- Tempowechsel
- Taktwechsel

Es gibt zwei Methoden zur Erzeugung einer Pattern Chain: Aufnahme der Pattern-Wiedergabe im Pattern-Record-Display in Echtzeit, und Programmierung der Wiedergabereihenfolge von Sections Schritt für Schritt im Pattern-Chain-Edit-Display. Die in Echtzeit aufgenommenen Pattern-Chain-Daten können im Pattern-Chain-Edit-Display bearbeitet werden.

### Pattern-Chain-Wiedergabe – [F5] Chain

Im Pattern-Chain-Display können Sie die erzeugten Pattern-Chain-Daten bearbeiten. Drücken Sie im Pattern-Play-Modus die Taste [F5], um das Pattern-Chain-Display aufzurufen.



Die Bedienung im Pattern-Chain-Display ist ganz ähnlich der im Pattern-Play-Display, nur dass sich die Pattern-Nummer nicht auswählen lässt. Näheres zu den hier nicht beschriebenen Parametern finden Sie in der Beschreibung zum Pattern-Play-Display (Seite 210).

**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das NUM-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. Wenn Sie in diesem Status die Taste [SF6] NUM drücken, können Sie [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5] als Zifferntasten benutzen. Näheres siehe Seite 81.

#### 1 Section

Zeigt die momentan abgespielte Section an. „NEXT“ erscheint hier, wenn die Wiedergabe auf den Umschaltzeitpunkt auf die nächste Section wartet.

#### 2 Trans (Transpose)

Stellt die Tonhöhe der Pattern-Chain-Wiedergabe in Halbtonschritten ein.

**Einstellungen:** -36 – +0 – +36

#### 3 Time signature

Zeigt das Taktmaß an, das dem Pattern momentan zugewiesen ist. Während der Wiedergabe wird hier das aktuelle Taktmaß angezeigt.

#### 4 Measure

Zeigt die Taktnummer der momentan abgespielten Pattern Chain an. Sie können die Wiedergabe mitten in der Pattern Chain starten, indem sie hier den Takt eingeben und dann die Wiedergabetaste [▶] drücken.

**Einstellungen:** 001 – 999

#### 5 Tempo

Zeigt das Tempo an, das dem Pattern momentan zugewiesen ist. Während der Wiedergabe wird hier das aktuelle Tempo angezeigt.

**Einstellungen:** 5,0 – 300,0



## 6 Keyboard Start

Wenn Keyboard Start eingeschaltet ist, beginnt die Pattern-Chain-Wiedergabe, sobald Sie eine Klaviertaste anschlagen.

**Einstellungen:** on, off

## Pattern Chains abspielen – Bedienung

Um die Pattern-Chain-Wiedergabe zu starten, rufen Sie das Pattern-Chain-Display auf, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste []. Wenn das Ende der Pattern Chain erreicht ist, stoppt die Wiedergabe automatisch. Sie können auch die Stopptaste [] drücken, um die Pattern-Chain-Wiedergabe anzuhalten. Um die Wiedergabe von dieser Position fortzusetzen, drücken Sie die Wiedertaste [] erneut. Je nach den Chain-Daten wird das Pattern mit automatischen Section-Wechseln, Spurstummschaltungen und Tempowechseln abgespielt – all dies wird im Display in Echtzeit angezeigt.

**HINWEIS** Sie können die Pattern-Chain-Daten durch Aufruf des Pattern-Chain-Edit-Displays jederzeit überprüfen.

## Pattern-Chain-Aufnahme in Echtzeit – [●] Chain Record

Im Pattern-Chain-Record-Display können Sie die Pattern-Wiedergabe aufnehmen – zusammen mit Änderungen, die Sie während der Aufnahme vornehmen. Drücken Sie im Pattern-Chain-Play-Modus die Aufnahmetaste [], um in den Pattern-Chain-Record-Modus zu schalten. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um wieder zum Chain-Play-Display zurückzukehren.

Events wie Section-Wechsel, Spurstummschaltungen und Tempowechsel können als Pattern-Chain-Daten aufgezeichnet werden. Der Aufnahmetyp ist fest auf „replace“ eingestellt und kann nicht geändert werden. Entsprechend werden bei Neuaufnahme alle im aufgenommenen Bereich vorhandenen Daten gelöscht. Sie können auch die Insert-Funktion (Seite 216) im Chain-Edit-Display nutzen, um Pattern-Chain-Daten zu erzeugen.



Näheres zu den oben nummerierten Parametern finden Sie in der Beschreibung zum Chain-Display (Seite 213). Näheres zu allen weiteren Parametern finden Sie in der Beschreibung zum Pattern-Play-Display (Seite 210).

## Pattern-Chain-Aufnahme – Bedienung

### 1 Wählen Sie im Chain-Play-Display ein Pattern aus.

Dieser Schritt ist erforderlich, da jedes Pattern seine eigenen Pattern-Chain-Daten enthält.

### 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [].

Das Aufnahmelämpchen [] leuchtet, und das Chain-Record-Display erscheint.

### 3 Stellen Sie die Parameter für den Aufnahmestart ein.

Stellen Sie die wichtigsten Parameter für die Aufnahme ein (z.B. Section, Stummschaltungseinstellung der Aufnahmespur, Taktmaß, Tempo und so weiter). Bewegen Sie nach der Einstellung den Cursor auf Tempo.

### 4 Stellen Sie den Takt ein, bei dem die Aufnahme starten soll.

Normalerweise drücken Sie die Taste [] (Top), um die Aufnahme beim ersten Takt zu beginnen.

### 5 Drücken Sie die Wiedergabetaste [], um die Aufnahme zu starten.

Um die Sections während der Wiedergabe umzuschalten und aufzunehmen, drücken Sie die [TRACK]-Taste (das Lämpchen leuchtet), und verwenden Sie dann die Tasten [A] – [H], [USER 1] – [USER DR] und [ETHNIC]. Für Stummschaltungen usw. drücken Sie die [MUTE]-Taste (das Lämpchen leuchtet) und danach die entsprechende Nummerntaste [1] – [16]. Das Tempo lässt sich mit den Tasten [DEC/NO]/[INC/YES], mit dem Wählrad, oder (nach Drücken der NUM-Taste [SF6]) mit den Tasten [SF1] – [SF5] und [F1] – [F5] ändern.

### 6 Drücken Sie die Stopptaste [], um die Aufnahme zu beenden.

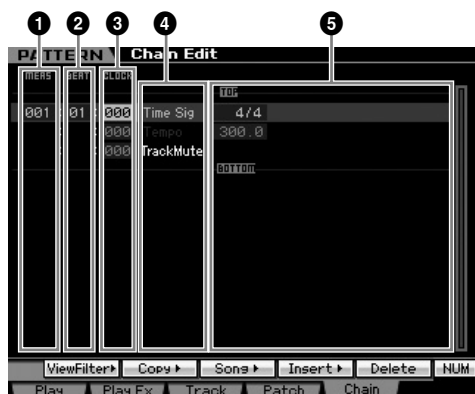
### 7 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die aufgenommenen Chain-Daten im internen User-Speicher zu speichern.

**HINWEIS** Weitere Informationen zum Speichern von Patterns finden Sie auf Seite 218.

## Bearbeiten einer Pattern Chain – [EDIT] Chain Edit

In diesem Modus verfügen Sie über umfassende und detaillierte Steuermöglichkeiten für die Bearbeitung der aufgenommenen Pattern Chain. Events wie Section-Wechsel, Spurstummschaltungen, Tempo- und Taktwechsel können als Pattern-Chain-Daten aufgezeichnet werden. Drücken Sie die Taste [EDIT] im Chain-Play-Display, um das Chain-Edit-Display aufzurufen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um wieder zum Chain-Play-Display zurückzukehren.





### 1 MEAS (Measure)

### 2 BEAT

### 3 CLOCK

Zeigt die zeitliche Position des jeweiligen Events an. Wenn Sie einen dieser Werte ändern, verschieben Sie damit das Event auf der Zeitachse.

#### Einstellungen:

MEAS (Takt): 001 – 256

BEAT (Schlag): 01–16 (Der tatsächliche Bereich hängt vom Taktmaß ab.)

CLOCK: 000–479 (Der tatsächliche Bereich hängt vom Taktmaß ab.)

### 4 Event Type

### 5 Setting Values

Die folgenden Events sind im Pattern-Chain-Modus nicht verfügbar.

Section (Teil e. Patterns)	Timing der Sections A–P und End-Event der Daten ändern.
TrackMute	Das „m“ zeigt an, dass die entsprechende Spur stummgeschaltet ist.
Tempo	005,0 – 300,0
TimeSig (Taktmaß)	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## [SF1] View Filter

In diesem Display können Sie die Event-Typen auswählen, die im Chain-Edit-Display angezeigt werden sollen. Dies ist nützlich, wenn viele verschiedene Eventtypen miteinander vermischt sind und Sie aber nur einen bestimmten Eventtyp sehen und bearbeiten möchten.



### 1 Time Signature

### 2 Section

### 3 Track Mute

### 4 Tempo Change

Nur Events, deren Kästchen markiert (d. h. eingeschaltet) sind, erscheinen im Chain-Edit-Display. Wenn das Kästchen nicht markiert ist, verschwindet das entsprechende Event aus dem Chain-Edit-Display.

## [SF2] Copy

In diesem Display können Sie Events aus einem bestimmten Bereich in einen anderen Bereich kopieren.



### 1 Quellbereich

### 2 Zielbereich (erster Takt)

Bestimmen den Quellbereich und den ersten Takt des Ziels.

**Einstellungen:** 001 – 256

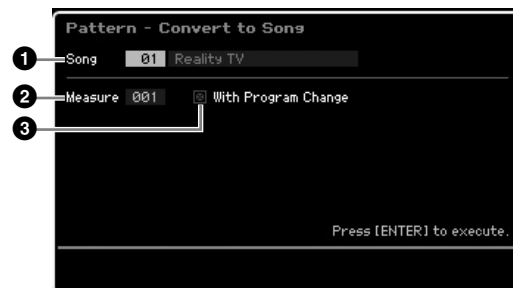
### 3 Number of Times

Legt fest, wie viele Male die Daten kopiert werden.

**Einstellungen:** 01 – 99

## [SF3] Song (Convert to Song)

Konvertiert die aktuelle Pattern Chain in MIDI-Sequenzdaten und kopiert die Daten in einen gewählten Song. Diese Funktion ist hilfreich, um schnell Begleitspuren aus Song-Daten zu erstellen.



### 1 Ziel-Song

Bestimmt den Ziel-Song anhand der Nummer (01–64). Der Name des ausgewählten Songs wird angezeigt.

### 2 Zielbereich (erster Takt)

Legt die Nummer des ersten Takts im Ziel fest.

**Einstellungen:** 001 – 999

### 3 With Program Change

Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden die Mixing- und Tempo-Einstellungen in den Ziel-Song kopiert (1). Der Tempowert wird in den ersten Takt (2) des Ziel-Songs kopiert. Wenn das Häkchen entfernt wird, werden die Voice-Einstellungen in den einzelnen Phrasen ebenfalls als Programmwechsel-Events in den ersten Takt (2) des Ziel-Songs kopiert.

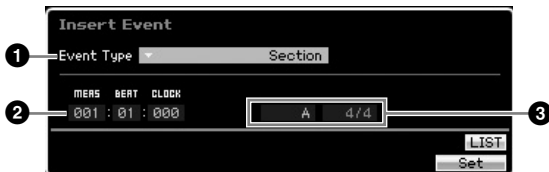


## ⚠ VORSICHT

Dieser Job überschreibt alle Daten, die vorher im Ziel-Song vorhanden waren, und der Job Undo/Redo (Seite 223) kann nach Ausführen dieses Jobs nicht verwendet werden. Wichtige Daten sollten immer auf einem USB-Speichergerät gesichert werden, das an der Buchse USB TO DEVICE oder an einem Computer im selben Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossen ist (Seite 278).

## [SF4] Insert

In diesem Display können Sie neue Events in die Pattern Chain einfügen. Nach Einstellung der folgenden Parameter drücken Sie die Set-Taste [F6] oder die [ENTER]-Taste, um das Event tatsächlich einzufügen.



### 1 Event Type

Bestimmt den einzufügenden Event-Typ.

**Einstellungen:** Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute

end  
Legt die Position für das Ende der Pattern Chain fest.

### 2 Einfügeposition

Gibt die Position an, an der das Event eingefügt wird.

**Einstellungen:**

MEAS (Takt): 001 – 999  
BEAT (Schlag): 01 – 16 (je nach Taktmaß)  
CLOCK: 000 – 479 (je nach Taktmaß)

### 3 Wert des ausgewählten Eventtyps

Bestimmt den Wert des einzufügenden Event-Typs. Welche Werte zur Verfügung stehen, hängt vom ausgewählten Event-Typ ab (1).

**Einstellungen:**

Taktmaß: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4  
Section: A – P, end (Ende der Daten)  
Tempowechsel: 005,0 – 300,0  
Spurstummschaltung: (stumm), blank (Stummschaltung aus)

## [SF5] Delete

Löscht das momentan ausgewählte Event. Diese Taste ist nicht verfügbar, wenn sich der Cursor am Taktmaß-Event, Tempowechsel oder Anfang/Ende der Daten befindet.

## Pattern Chain Edit – Bedienung

### 1 Wählen Sie im Chain-Play-Display ein Pattern aus.

Dieser Schritt ist erforderlich, da jedes Pattern seine eigenen Pattern-Chain-Daten enthält.

### 2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um das Chain-Edit-Display aufzurufen.

## 3 Bearbeiten Sie die vorhandenen Events.

Bewegen Sie den Cursor auf die Parameter, und stellen Sie dann mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den jeweils gewünschten Wert ein. Um das Auffinden der gewünschten Parameter zu erleichtern, verwenden Sie den View Filter, der mit der Taste [SF1] aufgerufen wird. Mit der Copy-Funktion, erreichbar mit Taste [SF2], können Sie Events aus einem bestimmten Bereich in einen anderen Bereich kopieren.

Wenn Sie ein Event löschen möchten, bewegen Sie den Cursor auf das zu löschende Event und drücken Sie dann die [SF5]-Taste.

Wenn Sie ein neues Event einfügen möchten, drücken Sie die Taste [SF4], um das Insert-Display anzurufen. In diesem Display können Sie die Events nacheinander eingeben.

## 4 Wandeln Sie die Pattern-Chain-Daten in Song-Daten um.

Im Convert-To-Song-Display, erreichbar über Taste [SF3], können Sie die erzeugten Pattern-Chain-Daten in MIDI-Sequenzdaten umwandeln und diese dann in einen bestimmten Song kopieren. Diese Funktion ist hilfreich, um schnell Begleitspuren aus Song-Daten zu erstellen.

## 5 Speichern Sie die bearbeitete Pattern Chain im internen User-Speicher.

Im Store-Fenster, erreichbar mit der Taste [STORE], können Sie das aktuelle Pattern einschließlich der erzeugten Pattern-Chain-Daten im internen Speicher ablegen. Nach dem Speichern der Pattern-Daten bleibt die im Pattern enthaltene Pattern Chain auch nach dem Ausschalten des Geräts erhalten.

## Neue Events eingeben

### 1 Drücken Sie im Chain-Edit-Display die Insert-Taste [SF4], um das Insert-Fenster aufzurufen.

### 2 Geben Sie den einzufügenden Eventtyp an, die zeitliche Position (Takt, Schlag und Clock-Impuls) und den Parameterwert des Events an.

### 3 Drücken Sie [F6], um das angegebene Event an der angegebenen Position einzufügen.

Sie können mit der Eingabe weiterer neuer Events fortfahren, da das Insert-Event-Fenster geöffnet bleibt. Drücken Sie [ENTER], um das Event tatsächlich einzufügen und das Insert-Fenster zu verlassen.

### 4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Chain-Play-Display zurückzukehren.

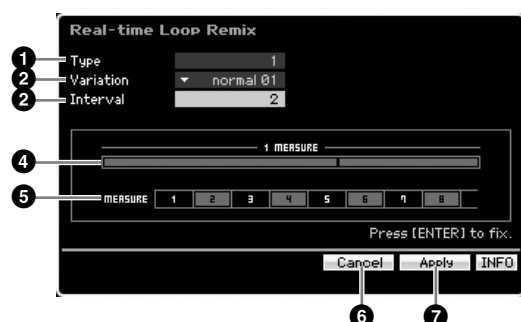


## Teilen der Pattern-Daten zur Erzeugung eines neuen Patterns – [F6] Remix

Die Remix-Funktion teilt die MIDI-Daten einer angegebenen Spur in mehrere Stücke einer angegebenen Notendauer, und arrangiert die Daten in zufälliger Weise um, wodurch Sie viele völlig neue und ungewöhnliche Rhythmusvariationen erzeugen können – alle aus einem einzigen Pattern.

**HINWEIS** Wenn Remix bei einer Spur ausgeführt wird, die eine Slice-Sample-Voice enthält, werden die verschiedenen Segmente des Samples ebenfalls neu arrangiert. Die Sample-Voices können erzeugt werden, indem das Sampling mit dem Sampling Type „slice+seq“ durchgeführt oder nachträglich der Sample-Slice-Job ausgeführt wird.

**HINWEIS** Das Remix-Display ist nur verfügbar, wenn sich der Cursor auf der Spur befindet, die Daten enthält.



### 1 Type

Bestimmt, wie ein einzelner Takt aufgeteilt wird. Position und Anzahl der Teilungspunkte hängen vom hier eingestellten Type ab. Es erscheint eine Abbildung des ausgewählten Typs. Siehe unten (4).

**Einstellungen:** 1 – 16

### 2 Variation

Bestimmt, wie die gemäß Type (1) geteilten Segmente umarrangiert werden. Die Regeln für die Teilung und die Neuordnung hängen von der Variation-Einstellung ab.

**Einstellungen:** normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

**normal 01 – 16**

Die geteilten Daten werden nur umarrangiert. Es gibt 16 Variationen.

**reverse 01 – 16**

Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten in umgekehrter Reihenfolge abgespielt. Es gibt 16 Variationen.

**break 01 – 16**

Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten gelöscht, um Breaks (Pausen) zu erzeugen. Es gibt 16 Variationen.

**pitch 01 – 16**

Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten in der Tonhöhe verändert. Es gibt 16 Variationen.

**roll 01 – 16**

Zusätzlich zu Teilung und Neuarrangement werden einige Teile der Daten mit einem Wirbel-Effekt wiedergegeben. Es gibt 16 Variationen.

**fill 01 – 48**

Zusätzlich zur Neuordnung der geteilten Daten können einige Passagen mit Fill-in gespielt werden. Es sind 48 Variationen vorgesehen.

### 3 Interval

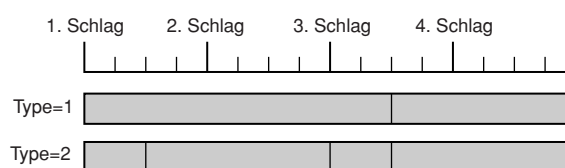
Bestimmt den Taktabstand, mit dem die Remix-Funktion ausgeführt wird. Anders gesagt: Dieser Parameter legt die Takte fest, auf die Remix angewendet wird. In der

Einstellung „1“ wird Remix auf alle Takte angewendet. In der Einstellung „2“ wird Remix auf die Daten des 2., 4., 6. Taktes usw. angewendet. In der Einstellung „3“ wird Remix auf Takte 3, 6, 9 usw. (jeden dritten Takt) angewendet usw. Die Takte, auf die Remix angewendet wird, werden im Display angezeigt. Siehe unten (5).

**Einstellungen:** 1 – 8

### 4 Type-Abbildung

Zeigt den Teilungspunkt und die Anzahl der Teilungen, wie sie bei Type festgelegt ist (1). Die folgende Abbildung zeigt die Teilungspunkte in 16tel-Auflösung. Wenn Type z. B. auf „1“ gestellt ist, werden die Daten auf dem Auftakt vor dem Schlag 4 geteilt. Wenn Type auf „2“ gestellt ist, werden die Daten an drei Punkten geteilt: dem Auftakt vor Schlag 2, dem Schlag 3, und dem Auftakt vor Schlag 4.



### 5 Interval-Abbildung

Zeigt an, auf welche Takte die Remix-Funktion angewendet wird. Diese Takte befinden sich im gleichen Abstand, festgelegt durch den Parameter Interval (3). Das folgende Beispiel stellt das Ergebnis dar, wenn Interval (3) auf „2“ gestellt wird.



### 6 [SF4] Cancel

Mit dieser Taste machen Sie den letzten Remix rückgängig, so lange dieser noch nicht fixiert wurde. Diese Taste ist nicht verfügbar, sobald das Remix-Ergebnis fixiert wurde, oder bevor überhaupt ein Remix ausgeführt wurde.

### 7 [SF5] Apply

Mit dieser Taste wird der Remix-Vorgang ausgeführt. Wenn Sie mit dem Remix-Ergebnis nicht zufrieden sind, drücken Sie die Taste [SF4] und starten Sie Remix erneut. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, drücken Sie die Taste [ENTER], um die mit Remix veränderten Daten zu fixieren.

## Remix – Bedienung

- 1 Stellen Sie Type (1), Variation (2) und Interval (3) ein.
- 2 Drücken Sie die Taste [SF5], um den Remix auszuführen.
- 3 Überprüfen Sie das Ergebnis des Remix-Vorgangs.  
Wenn Sie mit dem Remix-Ergebnis nicht zufrieden sind, drücken Sie die Taste [SF4] und versuchen Sie es erneut.
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Ergebnis der Remix-Funktion zu fixieren.
- 5 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um das Pattern im internen User-Speicher abzulegen.



# Pattern-Aufnahme

Im Pattern-Record-Modus können Sie Ihr Tastaturspiel aufnehmen und so eine „Phrase“ erzeugen, ein Grundbaustein eines Patterns. Diese neu angelegte Phrase wird automatisch der angegebenen Spur zugeordnet. Drücken Sie im Pattern-Play-Modus die Aufnahmetaste [●], um in den Pattern-Record-Modus zu schalten.

**HINWEIS** Die Aufnahme von Audiodaten erfolgt im Sampling-Record-Modus (Seite 242).

## Echtzeitaufnahme

Mit dieser Aufnahmemethode können Sie die gespielten Daten so aufnehmen, wie Sie sie spielen, und so alle Nuancen des Live-Spiels auf der Tastatur einfangen. Die Aufnahme kann auch während der Wiedergabe anderer, bereits aufgenommener Spuren erfolgen. Für die Echtzeitaufnahme können Sie eine der folgenden Methoden auswählen: Replace (Ersetzen) und Overdub (Überlagern).

## Pattern-Aufnahmevorgang

Hier wird in allgemeiner Form die Aufnahme eines Patterns beschrieben.

- 1 Wählen Sie ein Pattern aus, und wählen Sie dann die Section aus, die Sie aufnehmen möchten.**  
Schalten Sie mit der Taste [PATTERN] zum Pattern-Play-Display (Seite 210), und wählen Sie dann ein Pattern und eine Section für die Aufnahme aus. Wählen Sie ein leeres Pattern, wenn Sie das Pattern von Grund auf neu erstellen möchten. Wenn kein leeres Pattern zur Verfügung steht, löschen Sie ein nicht verwendetes Pattern mit dem Clear-Pattern-Job (Seite 228).
- 2 Drücken Sie die Aufnahmetaste [●], um das Record-Setup-Display aufzurufen (Seite 219).**
- 3 Stellen Sie im Record-Setup-Display die Parameter für die Aufnahme ein.**  
Wählen Sie zur Vorbereitung der Aufnahme die aufzunehmende Spur und die Aufnahmemethode aus. Wenn Sie eine Spur auswählen, der keine Phrase zugeordnet ist, wird Ihr Tastaturspiel in einer leeren Phrase aufgezeichnet, die der Aufnahmespur zugeordnet wird. Wenn Sie eine Spur wählen, der bereits eine Phrase zugeordnet ist, wird diese Phrase durch Ihr aufgenommenes Spiel ersetzt. Wenn Sie eine Aufnahme mit Arpeggio-Wiedergabe durchführen möchten, stellen Sie die erforderlichen Parameter im Arpeggio-Display ein (Seite 219).
- 4 Nehmen Sie Ihr Tastaturspiel in Echtzeit auf, um eine Phrase zu erstellen.**  
Drücken Sie die Wiedergabetaste [▶], um die Aufnahme zu starten. Drücken Sie die Taste [■] (Stopp), um die Aufnahme zu beenden.
- 5 Bearbeiten Sie die aufgenommene Phrase mit den Pattern-Jobs (Seite 222) und der Pattern-Bearbeitung (Seite 220).**

## 6 Speichern Sie das Pattern (einschließlich der aufgenommenen Phrase) im internen Anwenderspeicher.

Drücken Sie die [STORE]-Taste zum Aufruf des Pattern-Store-Fensters, und speichern Sie dort das erzeugte Pattern.

Nur hierdurch wird gewährleistet, dass das neu erstellte Pattern erhalten bleibt, wenn das Gerät ausgeschaltet wird.

### ⚠ VORSICHT

Das aufgenommene Pattern geht verloren, wenn Sie ein anderes Pattern auswählen, in einen anderen Modus wechseln oder das Gerät ausschalten. Denken Sie daran, die Pattern-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie ein anderes Pattern auswählen, in einen anderen Modus wechseln oder das Gerät ausschalten.

## 7 Speichern Sie die erstellten Pattern-Daten auf einem USB-Speichergerät oder einem angeschlossenen Computer (Seite 278).

## Speichern eines Patterns – [STORE] (Pattern Store)

Dieser Abschnitt beschreibt, wie Sie ein soeben aufgenommenes oder bearbeitetes Pattern speichern können. Durch Ausführen des Speichervorgangs (Store) bleiben die von Ihnen erstellten Pattern-Daten über den Zeitpunkt des Ausschaltens hinaus erhalten. Drücken Sie die Taste [STORE], um das Pattern-Store-Fenster aufzurufen. Die folgenden Daten werden mit Pattern Store gespeichert.

### Sequenzdaten

Das momentan ausgewählte Pattern (Section A–P),  
Pattern Chain, Phrase 001–256

### Daten des Klangerzeugers

Mixing-Einstellungen (Common-Edit- und Part-Edit-Parameter)

**HINWEIS** Die Mixing-Voices können im Mixing-Voice-Store-Fenster (Seite 240) bearbeitet werden.

Der Pattern-Store-Vorgang entspricht den Vorgängen Voice Store (Seite 97) und Song Store (Seite 186).

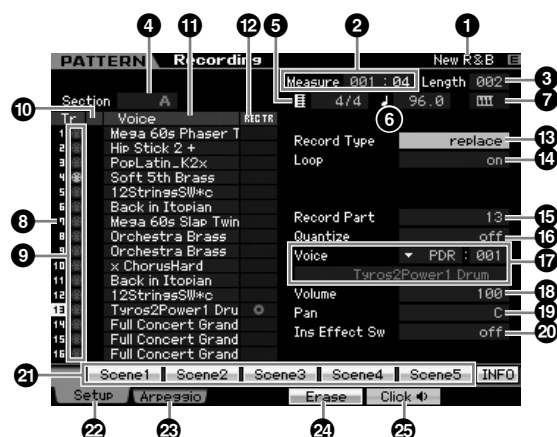
### ⚠ VORSICHT

Durch diesen Vorgang werden alle im Ziel-Pattern vorhandenen Daten überschrieben. Wählen Sie eine Pattern-Nummer aus, die keine Daten oder nicht benötigte Daten enthält.

**HINWEIS** Wenn nicht genug Speicherplatz für den Song/das Pattern zur Verfügung steht, erscheint eine Warnmeldung und Sie können keine weiteren Songs/Patterns speichern. Löschen Sie in diesem Fall mit dem Song-/Pattern-Job nicht benötigte Songs/Patterns, und führen Sie den Store-Vorgang dann erneut aus.



## Vorbereiten der Pattern-Aufnahme – [F1] Setup



### 1 Pattern-Name (nur Anzeige)

Zeigt den Namen des aktuellen Patterns an. Das Pattern kann im Pattern-Play-Display (Seite 210) ausgewählt werden.

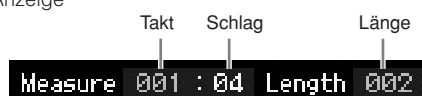
### 2 Measure

Gibt den Takt an, ab dem die Aufnahme beginnen soll. Hier wird auch der aktuelle Aufnahmeort angezeigt.

**Einstellungen:**

Measure: 001 – 256

Beat: nur Anzeige



### 3 Length

Legt die Länge des Patterns fest. Dies ist gleichzeitig die Länge der Phrase, die während des Aufnahmevorgangs erzeugt wird.

**Einstellungen:** 001 – 256

### 4 Section (nur Anzeige)

Zeigt die aufzunehmende Section an. Die Section kann im Pattern-Play-Display (Seite 210) eingestellt werden.

### 5 Taktmaß (Meter)

Gibt das Taktmaß (Meter) des Patterns an.

**Einstellungen:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

### 6 Tempo

Dies ist derselbe Parameter wie im Song-Record-Modus. Siehe Seite 187.

### 7 Keyboard Start

Wenn Keyboard Start eingeschaltet ist, beginnt die Pattern-Aufnahme, sobald Sie eine Klaviertaste anschlagen.

**Einstellungen:** (on), (off)

### 8 Spurnummer (nur Anzeige)

### 9 Spurtyp (nur Anzeige)

### 10 Mute/Solo (nur Anzeige)

### 11 Voice-Name (nur Anzeige)

Diese Parameter sind identisch mit denen im Song-Record-Modus. Siehe Seite 187.

### 12 REC TR (Record Track)

Bestimmt die aufzunehmende Spur. Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Spur, oder drücken Sie eine der Nummerntasten [1]–[16], deren TRACK-Lämpchen leuchtet, so dass der rote Kreis in der entsprechenden Spalte unter REC TR erscheint.

**Einstellungen:** 1 – 16

### 13 Record Type

Bestimmt die Aufnahmemethode.

**Einstellungen:** replace, overdub

**replace**

Mit dieser Methode können Sie bereits aufgenommene Spuren in Echtzeit mit neuen Daten überschreiben. Die bestehenden Daten werden gelöscht.

**overdub**

Mit dieser Methode können Sie zu einer Spur, die bereits Daten enthält, in Echtzeit weitere Daten hinzufügen. Die bestehenden Daten bleiben erhalten.

### 14 Loop (Loop Recording)

Bestimmt, ob der aufzunehmende Abschnitt bei der Echtzeitaufnahme dauernd wiederholt wird oder nicht. Wenn eingeschaltet, wird die Phrase während der Echtzeitaufnahme immer wieder als Loop (in einer Schleife) wiederholt. Das kann nützlich sein, um beispielsweise bei der Aufnahme von Schlagzeug-Parts mit der Overdub-Methode bei jedem Durchlauf ein neues Instrument hinzuzufügen. In der Einstellung „off“ endet die Aufnahme nach einem Durchlauf der Phrase.

### 15 Record Part

### 16 Quantize (Aufnahmequantisierung)

### 17 Voice

### 18 Volume

### 19 Pan

### 20 Ins Effect Sw (Insertion Effect Switch)

Diese Parameter sind identisch mit denen im Song-Record-Modus. Siehe Seite 188.

### 21 [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Mit diesen Tasten können Sie die Einstellungen der Pattern-Parameter (eine Pattern-Szene) und der Arpeggio-Parameter umschalten. Näheres hierzu finden Sie in den Beschreibungen dieser Tasten im Pattern-Play-Modus auf Seite 211.

### 22 [F1] Setup

Mit dieser Taste kehren Sie vom aktuellen Display zum Record-Setup-Display zurück.

### 23 [F2] Arpeggio (Record Arpeggio)

Die Bedienung ist die gleiche wie im Record-Arpeggio-Display (Seite 189) im Song-Modus.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



**24 [F4] Erase**

Dieses Menü erscheint, sobald die Aufnahme beginnt. Wenn Sie bei gehaltener Taste [F4] während der Pattern-Aufnahme eine Klaviertaste anschlagen, werden alle Noten-Events der angeschlagenen Taste gelöscht. Dies ist hilfreich bei der Loop-Aufnahme, da Sie hiermit schnell falsche Noten einer bestimmten Tonhöhe löschen können.

**25 [F5] Click**

Dies ist derselbe Parameter wie im Song-Record-Modus. Siehe Seite 188.

**Echtzeitaufnahme – Bedienung**

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie Ihr Spiel mit Hilfe der Echtzeit-Aufnahmefunktionen aufzeichnen. Bitte bedenken Sie, dass die Bedienung von der Aufnahmeart (Record Type) und der Aufnahmespur (Record Track) abhängt, die im Record-Setup-Display eingestellt werden. Die Bedienung ist die gleiche wie im Song-Record-Display (Seite 189).

**MIDI-Events bearbeiten (Pattern Edit)**

Im Pattern-Edit-Modus können Sie die aufgezeichneten Phrasen ändern und bei Bedarf neue Daten einfügen. Sie können Fehler korrigieren oder mehr Dynamik erzeugen, oder auch Effekte wie Vibrato hinzufügen, um die Phrase bis in die letzten Details zu verfeinern.

Drücken Sie im Pattern-Play-Modus die Taste [EDIT], um den Pattern-Edit-Modus aufzurufen.

**HINWEIS** Im Pattern-Edit-Modus verfügen Sie über umfassende und detaillierte Steuermöglichkeiten für die Bearbeitung der MIDI-Events einzelner Patternspuren. MIDI-Events sind Meldungen (z. B. Note ein/aus, Notenummer, Programmwechsel usw.), aus denen die Daten einer aufgenommenen Phrase bestehen.

**HINWEIS** Wie der Song-Edit-Modus besteht der Pattern-Edit-Modus aus dem Event-List-Display und dem Insert-Event-Fenster. Im Event-List-Display können Sie vorhandene MIDI-Events korrigieren oder löschen, und im Insert-Event-Fenster können Sie neue Events im Pattern einfügen. Mithilfe des Insert-Event-Fensters können Sie die Events einzeln und nacheinander eingeben. Das Event-List-Display erscheint immer als Erstes, sobald der Pattern-Edit-Modus aufgerufen wird.

**Bearbeiten Sie die aufgenommenen Daten**

Hier werden in allgemeiner Form die Korrektur- oder Löschvorgänge bereits aufgenommenen Events beschrieben.

**1 Wählen Sie die zu bearbeitende Spur im Pattern-Play-Display aus.**

Wenn Sie eine bestimmte Phrase bearbeiten möchten, rufen Sie mit [F4] das Patch-Display (Seite 212) auf, und wählen Sie dann die gewünschte Phrase aus.

**2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Pattern Edit-Modus zu wechseln.**

Es erscheint das Pattern-Event-List-Display (Seite 221).

**HINWEIS** Die gewünschte Spur können Sie im Pattern-Edit-Modus mit den Nummerntasten [1] – [16] auswählen, nachdem Sie die Taste [TRACK] gedrückt haben (das Lämpchen leuchtet).

**3 Bewegen Sie den Cursor auf das zu bearbeitende Event oder den Parameter.**

Verwenden Sie die Auf-/Ab-Cursorstasten [^]/[V], um den Cursor auf den gewünschten Zeitpunkt zu bewegen. Drücken Sie [◀] (Rücklauf)/[▶] (Vorlauf), um den Cursor um ganze Takte zu verschieben. Verwenden Sie die Links-/Rechts-Cursorstasten [<]/[>], um den Cursor auf den zu bearbeitenden Parameter zu bewegen.

**HINWEIS** Näheres zu den Events und den Parametern finden Sie auf Seite 76.

**HINWEIS** Verwenden Sie die View-Filter-Funktion (Seite 221), um die gewünschten Events schnell aufzufinden.

**4 Ändern Sie die Parametereinstellungen oder den Zeitpunkt der Events.**

Ändern Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wählrad. Das bearbeitete Event blinkt im Display.

Ändern Sie den Wiedergabezeitpunkt des Events durch Bearbeitung der Takte (MEAS), Schläge (BEAT) und Clock-Impulse (CLOCK).

Drücken Sie die Taste [F6], um das Event an der aktuellen Cursorposition zu entfernen.

**5 Wenn der Parameter wie gewünscht verändert wurde, drücken Sie [ENTER] zur Bestätigung und Eingabe der Änderung (das Event hört auf zu blinken).**

Wenn der Cursor auf ein anderes Event bewegt wird, während das aktuelle Event noch blinkt, wird die Bearbeitung des aktuellen Events abgebrochen.

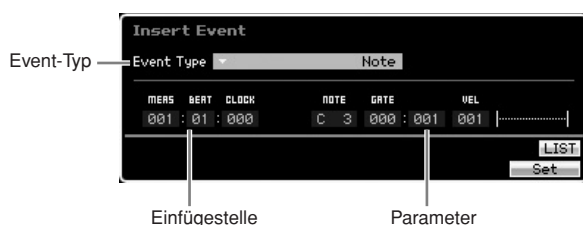
**6 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Pattern-Play-Display zurückzukehren.****7 Drücken Sie die [STORE]-Taste zum Aufruf des Pattern-Store-Fensters (Seite 218), und speichern Sie dort das erzeugte Pattern.**



## Einfügen eines neues Events

Dieser Abschnitt zeigt, wie Sie dem aktuellen Song neue Events hinzufügen.

- 1 Drücken Sie im Event-List-Display die Insert-Taste [F5], um das Insert-Event-Fenster aufzurufen.



- 2 Geben Sie den einzufügenden Eventtyp an, die zeitliche Position (Takt, Schlag und Clock-Impuls) und den Parameterwert des Events.

Wenn der Cursor sich über Event Type befindet, können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken und den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres zu den Events und den Parametern finden Sie auf Seite 76.

- 3 Drücken Sie [F6], um das angegebene Event an der angegebenen Position einzufügen.

Das Insert-Event-Fenster bleibt geöffnet, wodurch Sie weitere Events einfügen können. Drücken Sie [ENTER], um das Event tatsächlich einzufügen und das Insert-Event-Fenster zu verlassen.

- 4 Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Event-List-Display zurückzukehren.

## Event-List-Display

Im Event-List-Display werden MIDI-Events (hauptsächlich anhand von Werten wie Notenummer, Velocity und Datenwert) aufgelistet und können bearbeitet werden. Hier können Sie bereits aufgenommene Events bearbeiten oder löschen.

Dieses Display entspricht der Event-Liste im Song-Edit-Modus. Näheres siehe Seite 193.

## Darstellung der MIDI-Events ändern – [F2] ViewFilter

Dieses Display entspricht dem View Filter im Song-Edit-Modus. Näheres siehe Seite 194.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



# Pattern-Jobs

Der Pattern-Job-Modus umfasst eine Reihe von Bearbeitungswerkzeugen und Funktionen zur Datenumwandlung, mit denen Sie den Klang eines Patterns oder einer Phrase verändern können. Außerdem umfasst dieser Modus verschiedene nützliche Bedienvorgänge wie das Kopieren oder Löschen von Daten. 36 Pattern-Jobs stehen zur Verfügung.

Funktion	Beschreibung
<b>[F1] Undo/Redo (Ungeschehen machen/Wiederherstellen)</b>	Der Undo-Job macht die Änderungen der jeweils letzten Operation rückgängig und stellt die davor bestehenden Daten wieder her. Der Redo-Job macht den letzten Undo-Befehl rückgängig und stellt die vorgenommenen Änderungen wieder her.
<b>[F2] Note</b>	Notendaten-Jobs
01: Quantize (Quantisieren)	Diese entsprechen den Jobs im Song-Job-Modus. Siehe Seite 195.
02: Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern)	
03: Modify Gate Time (klingende Notenlänge ändern)	
04: Crescendo (Lauter werden)	
05: Transpose (Transponieren)	
06: Glide (Gleiten)	
07: Create Roll (Wirbel erzeugen)	
08: Sort Chord (Akkord sortieren)	
09: Separate Chord (Akkord trennen)	
<b>[F3] Event</b>	Event-Jobs
01: Shift Clock (Clock verschieben)	Diese entsprechen den Jobs im Song-Job-Modus. Siehe Seite 195.
02: Copy Event (Event kopieren)	
03: Erase Event (Event löschen)	
04: Extract Event (Event extrahieren)	
05: Create Continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen)	
06: Thin Out (Ausdünnen)	
07: Modify Control Data (Controller-Daten ändern)	
08: Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	
<b>[F4] Phrase</b>	Phrase-Jobs
01: Copy Phrase (Phrase kopieren)	Mit diesem Job wird eine ausgewählte Phrase auf die angegebene Ziel-Phrase kopiert.
02: Exchange Phrase (Phrasen vertauschen)	Dieser Job vertauscht die Inhalte zweier ausgewählten Phrasen.
03: Mix Phrase (Phrasen mischen)	Dieser Job mischt alle Daten zweier ausgewählter User-Phrasen.
04: Append Phrase (Phrase anhängen)	Dieser Job fügt eine Phrase an das Ende einer anderen an und verlängert diese.
05: Split Phrase (Phrase teilen)	Dieser Job teilt eine ausgewählte Phrase in zwei getrennte Phrasen auf.
06: Get Phrase From Song (Phrase aus Song abrufen)	Dieser Job kopiert einen Abschnitt der Spurdaten aus einem Song in die angegebene Ziel-Phrase.
07: Put Phrase To Song (Phrase in Song einfügen)	Dieser Job kopiert eine ausgewählte User-Phrase in den angegebenen Abschnitt eines ausgewählten Songs.
08: Clear Phrase (Phrase löschen)	Dieser Job löscht alle Daten der ausgewählten Phrase.
<b>[F5] Track</b>	Spur-Jobs
01: Copy Track (Spur kopieren)	Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der ausgewählten Quellspur auf die angegebene Zielspur.
02: Exchange Track (Spuren vertauschen)	Dieser Job vertauscht den angegebenen Datentyp zwischen zwei angegebenen Spuren im aktuellen Song.
03: Mix Track (Spuren mischen)	Dieser Job mischt alle Daten der beiden ausgewählten Spuren.
04: Clear Track (Spur löschen)	Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Typs aus der ausgewählten Spur.
05: Normalize Play Effect (Wiedergabeeffekte auf Daten anwenden)	Dieser Job überschreibt die Daten der ausgewählten Spur so, dass alle aktuellen Einstellungen der Abspieleffekte, des Grooves und des MIDI-Delays in den Daten enthalten sind.
06: Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen)	Dieser Job teilt die Noten-Events einer Schlagzeugaufnahme in einzelne Spuren so auf, dass als Ergebnis jedes verwendete Drum-Instrument einzeln auf separaten Spuren (Spuren 1 bis 8) zur Verfügung steht.
07: Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen)	Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen.
<b>[F6] Pattern</b>	Pattern-Jobs
01: Copy Pattern (Pattern kopieren)	Dieser Job kopiert alle Daten aus einem ausgewählten Quell-Pattern in ein ausgewähltes Ziel-Pattern.
02: Append Pattern (Pattern anhängen)	Dieser Job fügt ein Pattern an das Ende eines anderen an und verlängert dieses.
03: Split Pattern (Pattern teilen)	Dieser Job teilt ein ausgewähltes Pattern in zwei getrennte Patterns auf.
04: Clear Pattern (Pattern löschen)	Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Patterns oder aller Patterns.



## Pattern-Jobs – Bedienung

- 1 Drücken Sie im Pattern-Play-Display die [JOB]-Taste, um den Pattern-Job-Modus aufzurufen.
- 2 Wählen Sie das gewünschte Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste [F1] bis [F6] drücken.
- 3 Bewegen Sie den Cursor mit dem Wählrad oder den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] auf den gewünschten Job und rufen Sie mit der [ENTER]-Taste das Job-Display auf.
- 4 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter, und stellen Sie dann mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein.
- 5 Drücken Sie nach der Einstellung die Taste [ENTER], um den Job auszuführen.  
„Completed“ (Abgeschlossen) erscheint im Display, wenn der Job beendet ist.

### ! VORSICHT

Bei einigen Jobs überschreibt der Vorgang alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

- 6 Drücken Sie zweimal auf die Taste [EXIT], um zum Pattern-Play-Display zurückzukehren.

**HINWEIS** Wenn sich im angegebenen Bereich keine Daten befinden, erscheint „No Data“ (keine Daten) im Display, und der Job kann nicht ausgeführt werden.

**HINWEIS** Wenn Sie einen Fehler machen, oder wenn Sie den Klang der Daten vor und nach Ausführung des Jobs vergleichen möchten, benutzen Sie die Undo/Redo-Funktion (Taste [F1]).

### ! VORSICHT

Auch nach Ausführung eines Jobs führt die Auswahl eines anderen Patterns oder das Ausschalten des Geräts, ohne vorher gespeichert zu haben, zu einem Verlust der Pattern-Daten. Denken Sie daran, die Pattern-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie ein anderes Pattern auswählen oder das Gerät ausschalten.

**HINWEIS** Einige der Jobs, mit denen Sie die Sample-Voice von der Quelle auf das Ziel kopieren können, führen den eigentlichen Kopiervorgang erst dann aus, wenn die Bank-Select- und Programmwechsel-Events, welche die Sample-Voice angeben, in der Quellspur aufgezeichnet sind.

## [F1] Undo/Redo

Dieser entspricht dem gleichnamigen Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 196.

## [F2] Note-Jobs

Die Note-Jobs im Pattern-Modus sind grundsätzlich identisch mit denjenigen im Song-Job-Modus. Der

Unterschied zum Song Job-Modus besteht darin, dass sich die Pattern-Note-Jobs auf die Phrasen (001–256) und innerhalb der Phrasen wiederum auf einen bestimmten Bereich auswirken (Takt : Schlag : Clock).

## [F3] Event-Jobs

Die Event-Jobs im Pattern-Modus sind grundsätzlich identisch mit denjenigen im Song-Job-Modus. Im Unterschied zum Song-Job-Modus werden die Pattern-Event-Jobs jedoch auf die Phrasen (001–256) und einen bestimmten Bereich innerhalb der Phrase angewendet (Takt : Schlag : Clock).

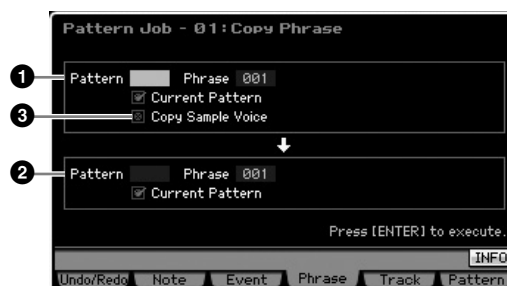
**HINWEIS** Im Job „03: Erase Event Job“ stehen im Gegensatz zum gleichnamigen Song-Job die Event-Typen „Tempo“, „Scene Memory“ und „Track Mute“ nicht zur Verfügung.

**HINWEIS** Im Job „05: Create Continuous Data“ und „07: Modify Control Data“ steht im Gegensatz zum gleichnamigen Song-Job der Event-Typ „Tempo Change“ nicht zur Verfügung.

## [F4] Phrase-Jobs

### 01: Copy Phrase (Phrase kopieren)

Dieser Job kopiert eine ausgewählte Phrase auf die angegebene Ziel-Phrase. Auch die in der ausgewählten Phrase verwendeten Sample-Voices können kopiert werden. Dies ist sinnvoll, wenn Sie ein neues Pattern anlegen und die Phrase-Daten aus einem anderen Pattern kopieren möchten.



#### 1 Quell-Phrase

#### 2 Ziel-Phrase

Bestimmt die Pattern-Nummer (01–64) und die Phrase-Nummer (001–256) von Quell- und Ziel-Phrase.

#### 3 Copy Sample Voice

Wenn dieses Kästchen markiert ist, werden Sample-Voices der Quellphrase als Sample-Voices in die Zielphrase kopiert und den entsprechenden Spuren im ausgewählten Pattern zugeordnet. Denken Sie daran, diesen Parameter einzuschalten, wenn Sie eine Phrase mit Sample-Voices kopieren möchten. Falls im Ziel-Pattern kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten vorhanden ist, wird im Display eine Fehlermeldung angezeigt, und die Sample-Voice-Daten werden nicht kopiert. Falls dies passiert, verwenden Sie den Sample-Job 02: Delete (Löschen), um nicht verwendete Samples zu löschen, und führen Sie den Vorgang erneut aus.



## ! VORSICHT

Jegliche vorhandenen Daten am Kopierziel werden überschrieben.

## ! VORSICHT

Der Kopiervorgang einer Sample-Voice kann nicht mittels Undo/Redo rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.

### 02: Exchange Phrase (Phrasen vertauschen)

Dieser Job vertauscht die Inhalte zweier ausgewählter Phrasen. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zwei Phrasen aus verschiedenen Patterns miteinander vertauschen möchten.



#### 1 Zu vertauschende Phrase

#### 2 Zu vertauschende Phrase

Bestimmen die Pattern-Nummern (01–64) und die Phrase-Nummern (001–256), die miteinander vertauscht werden sollen.

**HINWEIS** Wenn dieser Job auf Phrasen mit Sample-Voices angewendet wird, werden die Sample-Voices nicht vertauscht.

### 03: Mix Phrase (Phrasen mischen)

Dieser Job mischt alle Daten zweier ausgewählter User-Phrasen – 1 und 2 – und legt das Ergebnis in Phrase 2 ab. Dies ist hilfreich, wenn Sie eine neue Phrase erstellen möchten, indem Sie zwei Phrasen miteinander mischen, die z. B. von verschiedenen Schlaginstrumenten gespielt werden.



#### 1 Ursprüngliche Phrase

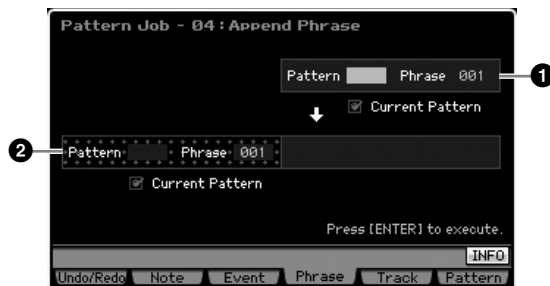
#### 2 Ursprüngliche Phrase und Ziel-Phrase

Bestimmen die Pattern-Nummern (01–64) und die Phrase-Nummern (001–256), die zusammengemischt werden sollen. Durch Ausführen des Jobs werden alle Daten der beiden ausgewählten User-Phrasen – 1 und 2 – gemischt und das Ergebnis in Phrase 2 abgelegt.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass bei Anwendung dieses Jobs auf Phrasen mit Sample-Voices die Sample-Voices nicht gemischt werden.

### 04: Append Phrase (Phrase anhängen)

Mit diesem Job wird eine Phrase (1) an das Ende einer anderen (2) angefügt und diese verlängert.



#### 1 Ursprüngliche Phrase

#### 2 Ursprüngliche Phrase und Ziel-Phrase

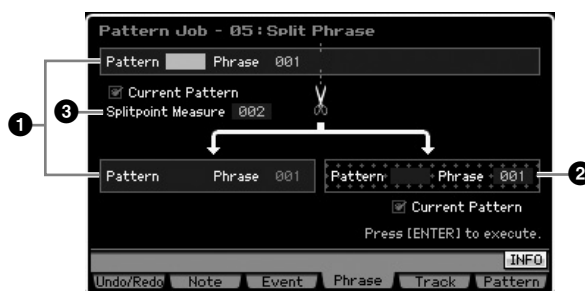
Bestimmen die Pattern-Nummern (01–64) und die Phrase-Nummern (001–256), die aneinandergehängt werden sollen. Durch Ausführen dieses Jobs wird die erste Phrase (1) an das Ende der anderen (2) angefügt.

**HINWEIS** Wenn dieser Job auf Phrasen mit Sample-Voices angewendet wird, werden die Sample-Voices der Quell-Phrase (1) nicht angehängt.

**HINWEIS** Falls das neu erstellte Pattern durch die Ausführung dieses Jobs länger als 256 Takte wird, erscheint eine Fehlermeldung, und der Vorgang wird abgebrochen.

### 05: Split Phrase (Phrase teilen)

Dieser Job teilt eine ausgewählte Phrase (1) in zwei getrennte Phrasen (1 und 2) auf. Phrase 1 wird am Split-Punkt (3) geteilt.



#### 1 Ursprüngliche Phrase

Bestimmen die Pattern-Nummer (01–64) und die Phrase-Nummer (001–256) der zu teilenden Originalphrase. Durch Ausführen des Jobs bleibt der Teil vor dem Split-Punkt (3) in der Originalphrase erhalten.

#### 2 Ziel-Phrase

Bestimmt die Pattern-Nummer (01–64) und die Phrase-Nummer (001–256) der zu teilenden Originalphrase. Durch Ausführen des Jobs wird der Teil nach dem Split-Punkt in diese Split-Phrase kopiert. Wenn das Pattern oder die Phrase ausgeschaltet sind, wird der Teil der Originalphrase nach dem Split-Punkt gelöscht.



**! VORSICHT**

Dieser Job überschreibt alle in der Ziel-Phrase vorhandenen Daten (2).

**3 Split Point Measure (Teilungstakt)**

Gibt den Takt (002–256) an, bei dem die Phrase geteilt wird.

**06: Get Phrase From Song (Phrase aus Song abrufen)**

Dieser Job kopiert einen Abschnitt der Spurdaten aus einem Song in die angegebene Ziel-Phrase. Dieser Job ist nützlich, wenn Sie ein Schlagzeug- oder Bass-Pattern in einem Song gefunden haben und dieses in einem bestimmten Pattern verwenden möchten.

**1 Quell-Song, -Spur und -Takte**

Bestimmt die Song-Nummer (01–64), Spurnummer (01–16) und den Taktbereich (001–999) des Songs. Ist der angegebene Taktbereich größer als 256, erscheint eine Warnmeldung im Display, und der Job wird abgebrochen. Falls dies auftritt, stellen Sie Measure erneut ein, so dass höchstens 256 Takte abgerufen werden.

**2 Ziel-Phrase**

Bestimmt die Nummer der Ziel-Phrase (001–256). Als Ziel-Phrase kann eine der Phrasen des aktuellen Patterns angegeben werden.

**! VORSICHT**

Jegliche vorhandene Daten am Kopierziel werden überschrieben.

**3 Copy Sample Voice (Sample-Voice kopieren)**

Wenn das Kästchen „Copy Sample“ markiert ist, werden die in den Quelldaten verwendete Sample-Voices als solche in die Ziel-Phrase kopiert und der Ziel-Patternspur zugeordnet. Denken Sie daran, diesen Parameter einzuschalten, wenn Sie eine Spur mit Sample-Voices kopieren möchten. Falls im (aktuellen) Ziel-Pattern kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten vorhanden ist, wird im Display eine Fehlermeldung angezeigt, und die Sample-Voice-Daten werden nicht kopiert. Falls dies passiert, verwenden Sie den Sample-Job 02: Delete (Löschen), um nicht verwendete Samples zu löschen, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

**! VORSICHT**

Der Kopiervorgang einer Sample-Voice kann nicht mittels Undo/Redo rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.

**07: Put Phrase To Song (Phrase in Song einfügen)**

Dieser Job kopiert eine ausgewählte User-Phrase in den angegebenen Abschnitt eines ausgewählten Songs.

**1 Quell-Phrase**

Bestimmt die Phrasennummer (001–256) der zu kopierenden Phrase.

**2 Ziel-Song, -Spur und -Takt**

Bestimmt die Song-Nummer (01–64), Spurnummer (01–16) und den Taktbereich (001–999) des Ziel-Songs.

**! VORSICHT**

Durch den Kopiervorgang werden alle auf der Zielspur und in den Zieltakten vorhandenen Daten überschrieben.

**3 Copy Sample Voice (Sample-Voice kopieren)**

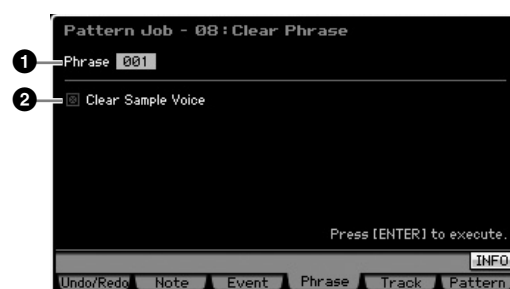
Wenn das Kästchen „Copy Sample“ aktiviert ist, werden in der Quell-Phrase verwendete Sample-Voices als Sample-Voices in den Ziel-Song kopiert und der Ziel-Songspur zugeordnet. Denken Sie daran, diesen Parameter einzuschalten, wenn Sie eine Phrase mit Sample-Voices kopieren möchten. Falls im Ziel-Song kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten vorhanden ist, wird im Display eine Fehlermeldung angezeigt, und die Sample-Voice-Daten werden nicht kopiert. Falls dies passiert, verwenden Sie den Sample-Job 02: Delete (Löschen), um nicht verwendete Samples zu löschen, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

**! VORSICHT**

Der Kopiervorgang einer Sample-Voice kann nicht mittels Undo/Redo rückgängig gemacht oder erneut ausgeführt werden.

**08: Clear Phrase (Phrase löschen)**

Dieser Job löscht alle Daten der ausgewählten Phrase.



Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



**1 Phrase**

Bestimmt die Phrasennummer (001–256) der zu löschenden Phrase.

**2 Clear Sample Voice (Sample-Voice löschen)**

Wenn dieses Feld markiert ist, werden die in der darüber angegebenen Phrase verwendeten Sample-Voices ebenfalls gelöscht.

**! VORSICHT**

Undo/Redo (Seite 196) können nicht verwendet werden, um das Löschen von Samples rückgängig zu machen bzw. zu wiederholen.

**[F5] Track-Jobs****01: Copy Track (Spur kopieren)**

Dieser Job kopiert alle Daten des ausgewählten Typs von der ausgewählten Quellspur auf die angegebene Zielspur. Dies ist sinnvoll, wenn Sie ein neues Pattern anlegen und die Spurdaten aus einem anderen Pattern verwenden möchten.

**1 Quellspur****2 Zielspur**

Bestimmt die Pattern-Nummer (01–64), die Section (A–P) und die Spurnummer (01–16) von Quell- und Ziel-Phrase.

**! VORSICHT**

Jegliche vorhandene Daten am Kopierziel werden überschrieben.

**3 Zu kopierender Datentyp**

Bestimmt den zu kopierenden Datentyp bzw. die zu kopierenden Datentypen.

**Einstellungen:** Sequencer Event (alle Events der Spur), Play Effect (Abspieleffekte), Mix Part Parameter (alle Mixing-Part-Parameter), Sample Voice

**HINWEIS** Falls im Ziel-Pattern kein Speicherplatz für Sample-Voice-Daten vorhanden ist, wird im Display eine Fehlermeldung angezeigt, und die Sample-Voice-Daten werden auch dann nicht kopiert, wenn das Kästchen bei Sample Voice markiert ist. Falls dies passiert, verwenden Sie den Sample-Job 02: Delete (Löschen), um nicht verwendete Samples zu löschen, und führen Sie den Vorgang erneut aus.

**! VORSICHT**

Undo/Redo (Seite 196) können nicht verwendet werden, um das Löschen von Samples rückgängig zu machen bzw. zu wiederholen.

**02: Exchange Track (Spuren vertauschen)**

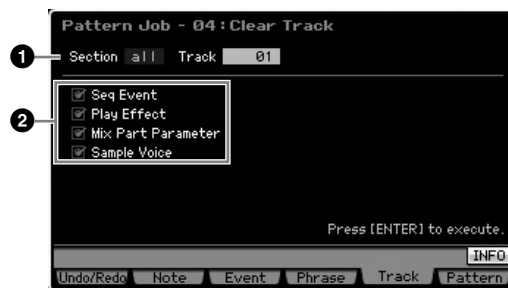
Dieser entspricht dem gleichnamigen Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 205.

**03: Mix Track (Spuren mischen)**

Dieser entspricht dem gleichnamigen Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 205.

**04: Clear Track (Spur löschen)**

Dieser Job löscht alle Daten des ausgewählten Typs aus der ausgewählten Spur.

**1 Spur**

Bestimmt die Section (A – P, all) und die Nummer der zu löschenden Spur (01 – 16, all).

**2 Zu löschender Datentyp**

Bestimmt den zu löschenden Datentyp bzw. die zu löschenden Datentypen. Aktivieren Sie die Kontrollkästchen der zu löschenden Typen.

**Einstellungen:** Seq Event (alle Events der Spur), Play Effect (Abspieleffekte), Mix Part Parameter (alle Mixing-Part-Parameter), Sample Voice

**! VORSICHT**

Undo/Redo können nicht verwendet werden, um das Löschen von Spuren mit Sample-Daten rückgängig zu machen bzw. zu wiederholen.

**05: Normalize Play Effect (Wiedergabeffekte auf Daten anwenden)**

Dieser entspricht dem gleichnamigen Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 205.

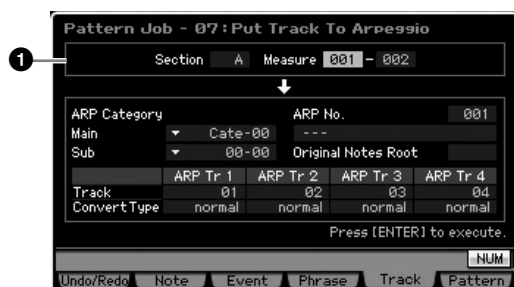
**06: Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen)**

Dieser entspricht dem gleichnamigen Job im Song-Job-Modus. Siehe Seite 205.



## 07: Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen)

Dieser Job kopiert Daten in den angegebenen Takten einer Spur, um Arpeggio-Daten zu erzeugen. Auf der Arpeggio-Spur können bis zu 16 unverwechselbare Notennummern aufgenommen werden. Falls in den MIDI-Sequenzdaten mehr als 16 verschiedene Notennummern aufgenommen wurden, entfernt der Konvertierungsvorgang die über diese Grenze hinausgehenden Noten. Daher sollten Sie darauf achten, beim Erzeugen von Arpeggien nur bis zu 16 verschiedene Noten aufzunehmen, insbesondere wenn Sie alle vier Spuren verwenden.



### 1 Bereich

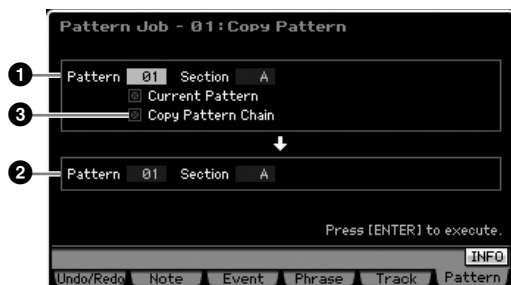
Bestimmt anhand der Section (A–P) und der Takte (001–256) den Bereich, der in Arpeggio-Daten umgewandelt werden soll.

Die anderen Parameter sind die gleichen wie im Song Job-Modus. Siehe Seite 206.

## [F6] Pattern-Jobs

### 01: Copy Pattern (Pattern kopieren)

Dieser Job kopiert alle Daten aus einem ausgewählten Quell-Pattern in ein ausgewähltes Ziel-Pattern.



### 1 Quell-Pattern

### 2 Ziel-Pattern

Bestimmt die Pattern-Nummern (01–64) und die Sections (A–P, all) der Quell- und Ziel-Patterns. Wenn Sie für die Quell-Section die Option „all“ (Alle) auswählen, wird die Ziel-Section automatisch ebenfalls auf „all“ gesetzt, so dass alle Pattern-Daten an das Ziel kopiert werden.

### 3 Copy Pattern Chain (Pattern Chain kopieren)

Wenn dieses Kästchen angekreuzt ist, werden sowohl Pattern-Chain-Daten als auch die Pattern-Daten kopiert.

### 02: Append Pattern (Pattern anhängen)

Mit diesem Job wird ein Pattern (1) an das Ende eines anderen (2) angefügt und dieses verlängert. Tatsächlich werden die Phrasen, aus denen das Quell-Pattern (1) besteht, an das Ende der Phrasen des Ziel-Patterns (2) angehängt. Dieser Job ist hilfreich, wenn Sie verschiedene Patterns zusammenfügen möchten.



### 1 Ursprüngliches Pattern

### 2 Ursprüngliches Pattern und Ziel-Pattern

Bestimmt die Pattern-Nummern (01–64) und die Sections (A–P) der beiden zu verbindenden Patterns. Durch Ausführen dieses Jobs wird das erste Pattern (1) an das Ende des anderen (2) angefügt. Das Ergebnis dieses Jobs überschreibt das Ziel-Pattern (2).

### 3 Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten)

Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns zusammen mit den soeben angefügten Pattern-Daten im Speicher aufbewahrt. Falls das Kästchen „Keep Original Phrase“ aktiviert ist, ist die Anzahl der leeren User-Phrasen, die zum Speichern der angehängten Phrasendaten für diesen Vorgang benötigt werden, doppelt so hoch wie die Anzahl der Spuren, die Daten enthalten. Ist der benötigte Speicherplatz nicht verfügbar, erscheint eine Warnmeldung, und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall können Sie den Job Clear Phrase verwenden, um nicht verwendete Phrasen zu löschen und danach einen neuen Versuch zu unternehmen. Ist das Kästchen nicht markiert, werden die ursprünglichen Daten des Ziel-Patterns gelöscht und durch die neu erstellten Daten ersetzt.

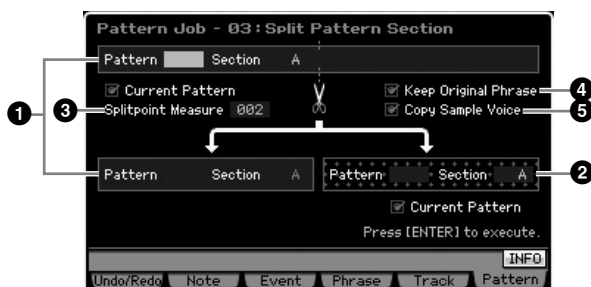
**HINWEIS** Wenn dieser Job auf Patterns mit Sample-Voices angewendet wird, werden die Sample-Voices der Quell-Phrase (1) nicht angehängt.

**HINWEIS** Falls das neu erstellte Pattern durch die Ausführung dieses Jobs länger als 256 Takte wird, erscheint eine Fehlermeldung, und der Vorgang wird abgebrochen.



### 03: Split Pattern (Pattern teilen)

Dieser Job teilt ein ausgewähltes Pattern (1) in zwei getrennte Patterns (1 und 2) auf. Pattern 1 wird am Split-Punkt (3) geteilt. Tatsächlich werden die Phrasen, aus denen das Quell-Pattern (1) besteht, geteilt, und die Teile der Phrasen hinter dem Split-Punkt werden den Spuren des Ziel-Patterns zugewiesen.



#### 1 Ursprüngliches Pattern

Bestimmt die Pattern-Nummer (01–64) und die Section (A–P) des Ziel-Patterns. Durch Ausführen des Jobs bleibt der Teil vor dem Split-Punkt in den Originalphrasen erhalten.

#### 2 Ziel-Pattern

Bestimmt die Pattern-Nummer (01–64) und die Section (A–P) des Ziel-Patterns für die abgeteilten Daten. Durch Ausführen des Jobs wird der Teil nach dem Split-Punkt in dieses Ziel-Pattern verschoben. Wenn die Patternnummer oder die Section ausgeschaltet sind, wird der Teil nach dem Split-Punkt (3) des Original-Patterns (1) gelöscht.

#### ! VORSICHT

Dieser Job überschreibt alle im Ziel-Pattern (2) vorhandenen Daten.

#### 3 Splitpoint Measure (Teilungstakt)

Gibt den Takt an, bei dem das Pattern geteilt wird.

**Einstellungen:** 002 – 256

#### 4 Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten)

Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, bleiben die Daten des ursprünglichen Quell-Patterns im Speicher erhalten und die Ergebnisse des Split-Jobs werden in leere Phrasen geschrieben. Falls das Kästchen „Keep Original Phrase“ aktiviert ist, ist die Anzahl der leeren User-Phrasen, die zum Speichern der angehängten Phrasendaten für diesen Vorgang benötigt werden, doppelt so hoch wie die Anzahl der Spuren, die Daten enthalten. Ist der benötigte Speicherplatz nicht verfügbar, erscheint eine Warnmeldung, und der Job wird abgebrochen. In diesem Fall können Sie den Job Clear Phrase verwenden, um nicht verwendete Phrasen zu löschen und einen neuen Versuch zu unternehmen.

Ist das Kästchen nicht markiert, werden die Phrasen, aus denen das Quell-Pattern besteht, gelöscht und durch die neu erzeugten Phrasen ersetzt.

#### 5 Copy Sample Voice (Sample-Voice kopieren)

Wenn dieses Kästchen aktiviert ist, werden (eventuell im Originalpattern enthaltene) Sample-Voices in das Ziel-Pattern kopiert.

### 04: Clear Pattern (Pattern löschen)

Dieser Job löscht das angegebene Pattern. Sie können auch nur die angegebene Section des ausgewählten Patterns löschen.



#### 1 Zu löschendes Pattern (Pattern und Section)

Bestimmt das zu löschende Pattern. Wenn das Pattern auf „all“ gestellt ist, werden alle Pattern-Daten gelöscht. Wenn bei Section „all“ eingestellt ist, werden alle Daten des ausgewählten Patterns gelöscht.

#### 2 Clear Pattern Chain (Pattern Chain löschen)

Wenn dieses Feld markiert ist, werden die Pattern-Chain-Daten ebenfalls gelöscht. Wenn dieses Feld nicht markiert ist, werden die Pattern-Chain-Daten nicht gelöscht.

**HINWEIS** Die Waveform im DIMM kann mit diesem Job auch dann nicht gelöscht werden, wenn das Sample in der angegebenen Section verwendet wird. Um eine Waveform zu löschen, die einer in der aktuellen Section verwendeten Sample-Voice zugewiesen ist, verwenden Sie den Delete-Job (Seite 177) im Sampling-Job-Modus.



# Einstellungen des multitimbralen Klangerzeugers für die Song-/Pattern-Wiedergabe (Mixing-Modus)

Die Einstellung der Klangerzeugungseinheit für die Song-/Pattern-Wiedergabe wird als Mixing bezeichnet. Im Mixing-Modus können Sie die Voice und die Effekteinstellungen für die einzelnen Parts ändern.

Um in den Mixing-Modus zu wechseln, drücken Sie im Song- oder Pattern-Modus die Taste [MIXING].

**HINWEIS** Vom Voice-, Performance- oder Master-Modus aus kann der Mixing-Modus nicht aufgerufen werden.

## Die Struktur des Mixing-Modus

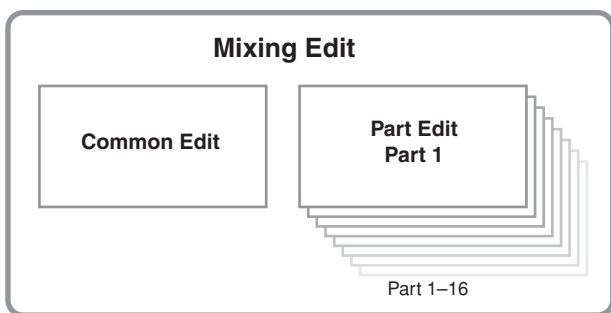
Dieser Abschnitt erläutert ausführlich den Mixing-Modus und die Möglichkeiten, die er bietet.

### Über Mixing

Im Song-/Pattern-Modus fungiert die interne Klangerzeugungseinheit als multitimbraler Klangerzeuger, um MIDI-Sequenzdaten, die aus mehreren Kanälen bestehen, zu empfangen und zu verarbeiten. Die Einstellungen für den multitimbralen Klangerzeuger werden kollektiv als ein „Mixing“ bezeichnet. Für jeden Song und jedes Pattern steht ein Mixing-Programm zur Verfügung. Bei Auswahl eines anderen Songs/Patterns wird ein anderes Mixing-Programm aufgerufen.

### Common Edit und Part Edit

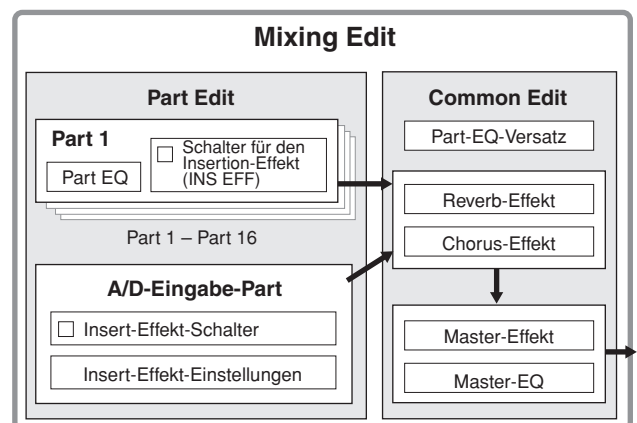
Der Mixing-Edit-Modus besteht aus zwei Untermodi: Common Edit und Part Edit. Im Common Edit können Sie die globalen Einstellungen bearbeiten, die für alle Parts gemeinsam gelten, zum Beispiel Master-Effekt-, Master-EQ- und Controller-Einstellungen. Im Part Edit können Sie für jeden der 16 Parts gemäß der entsprechenden Song-/Pattern-Spur verschiedene Einstellungen vornehmen.



### Effekt- und Klangregelungs-Struktur im Mixing-Modus

Im Mixing-Modus stehen zwei Blöcke für die Klangregelung (EQ) und drei Effektblöcke zur Verfügung. Die beiden EQ-Blöcke im Mixing-Modus sind Part EQ und Master EQ. Der Part EQ wird auf jeden der Mixing-Parts angewendet und kann im EQ-Display (Seite 236) des Part Edit eingestellt werden. Darüber hinaus können die Part-EQ-Parameter im Part-EQ-Display (Seite 233) des Common Edit für alle Parts gleichzeitig eingestellt werden. Demgegenüber wird der Master EQ auf den Gesamtklang (sämtliche Mixing-Parts) angewendet und kann im Master-EQ-Display (Seite 234) des Common Edit eingestellt werden.

Die Effektblöcke im Mixing-Modus sind Reverb, Chorus und Master-Effekt. Reverb und Chorus werden auf den Gesamtklang angewendet und die betreffenden Parameter können im Reverb-/Chorus-Display (Seite 235) des Common Edit eingestellt werden. Die Stärke (Send-Pegel) des Reverb-/Chorus-Effekts kann für die einzelnen Parts im Connect-Display (Seite 234) des Part Edit eingestellt werden. Demgegenüber wird der Master-Effekt auf den Gesamtklang (sämtliche Mixing-Parts) angewendet und kann im Master-Effect-Display (Seite 234) des Common Edit eingestellt werden.





## Insert-Effekt im Mixing-Modus

Zusätzlich zu den drei Effektblöcken (siehe oben) stehen im Mixing-Modus spezielle Insert-Effekte zur Verfügung. Beachten Sie, dass Insert-Effekte nicht auf alle 16 Parts gleichzeitig angewendet werden können. Der MOTIF XS besitzt acht Insert-Effekte, mit denen Sie von den Parts 1–16 und dem A/D-Eingabe-Part bis zu acht Parts unabhängig voneinander verarbeiten können. Auf welche Parts der Insert-Effekt angewendet werden soll, können Sie durch Einstellen des Parameters Insertion Effect Switch im Display für Part 1–16 (Seite 231) und im Audio-Part-Display (Seite 232) des Mixing-Play-Modus festlegen. Am häufigsten werden Insert-Effekte verwendet bei der Anwendung der Kompressions- oder Dynamikverarbeitung auf einen einzelnen Part, oder beim Anwenden eines Spezialeffekts auf einen einzelnen Part, beispielsweise Verzerrung (Distortion) oder Leslie-Effekt.

Die Insert-Effekt-Parameter können in den folgenden Displays eingestellt werden.

### Part 1–16:

Die Insert-Effekt-Parameter für die einzelnen Parts 1–16 können durch Bearbeitung der Voice eingestellt werden, die dem jeweiligen Part im Connect-Display und Insertion-A/B-Display des Mixing Voice Edit (Seite 239) zugewiesen ist. Die bearbeitete Voice kann als Mixing-Voice oder User-Voice gespeichert werden (Seite 240).

### A/D-Eingabe-Part:

Die Insert-Effekt-Parameter für den A/D-Eingabe-Part können im Insertion-A/B-Display (Seite 234) des Common Edit eingestellt werden.

## Mixing Voices

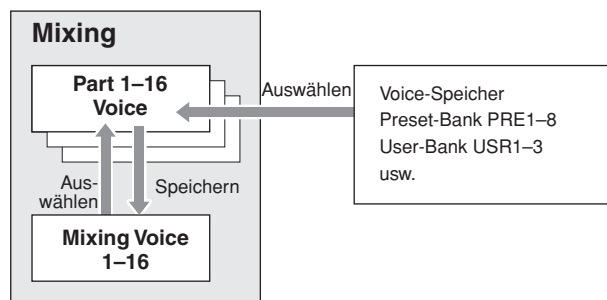
Für jedes Song/Pattern Mixing können bis zu 16 Normal Voices gespeichert werden. Diese Art Voice wird als Mixing Voice bezeichnet.

Normalerweise werden die im Voice-Modus gespeicherten Voices den einzelnen Mixing-Parts zugeordnet. Bei dieser Methode kann sich der Klang des von Ihnen erstellten Songs/Patterns unerwartet ändern, wenn Sie die für das Song/Pattern Mixing verwendete Voice bearbeiten oder löschen.

Mixing Voices werden zur Verfügung gestellt, um diese versehentlichen Klangänderungen zu verhindern. Um diese Funktion zu verwenden, rufen Sie eine Voice aus den User-Banken 1–3 auf, speichern Sie die ausgewählte Voice in der Mixing-Voice-Bank, weisen Sie sie dem gewünschten Part zu und bearbeiten Sie dann das Mixing nach Bedarf. Achten Sie auch darauf, die Voice, nachdem Sie sie im Mixing-Modus bearbeitet haben, als Mixing Voice zu speichern.

Für jedes Mixing-Programm oder anders ausgedrückt: für jeden Song / jedes Pattern werden bis zu 16 Mixing Voices zur Verfügung gestellt. Bei Auswahl eines anderen Songs/Patterns wird ein anderes Mixing aufgerufen, das zu dem aufgerufenen neuen Song/Pattern gehört.

Wenn Sie eine Mixing Voice eines bestimmten Songs/Patterns für einen anderen Song / ein anderes Pattern verwenden möchten, führen Sie im Mixing-Voice-Job-Modus den Kopiervorgang (Seite 241) aus.



Beachten Sie, dass für alle Songs und Patterns bis zu 256 Mixing Voices gespeichert werden können. Daher ist der Speicher für die Mixing Voices voll, wenn Sie 16 verschiedene Voices für 16 verschiedene Songs gespeichert haben, und es können keine weiteren Voices gespeichert werden.

Verwenden Sie in einer solchen Situation den Delete-Job (Seite 241) im Mixing-Voice-Job-Modus, um nicht benötigte Mixing Voices zu löschen.

**HINWEIS** Wie viel Speicher momentan frei (verfügbar) ist, können Sie im Mixing-Voice-Information-Fenster (Seite 240) überprüfen.

## Mixing-Einstellungen – Bedienungsschritte

- 1 Wählen Sie im Song- bzw. Pattern-Modus einen Song oder ein Pattern aus, den/das Sie bearbeiten möchten.**
- 2 Drücken Sie die Taste [MIXING], um den Mixing-Modus aufzurufen.**  
Das Display für Part 1–16 (Seite 231) des Mixing-Play-Modus' erscheint.
- 3 Wählen Sie im Display für Part 1–16 oder im Audio-Part-Display eine Voice aus und stellen Sie für die einzelnen Parts weitere Parameter wie Lautstärke und Panoramaposition ein.**
- 4 Stellen Sie Parameter ein, die für alle Parts gemeinsam gelten, oder solche, die nur für die einzelnen Parts gelten.**

Wenn Sie Parameter bearbeiten möchten, die für alle Parts gemeinsam gelten, wie Master-Effect, Master-EQ und Controller-Einstellungen, drücken Sie im Mixing-Play-Display die [EDIT]-Taste und danach die [COMMON EDIT]-Taste, um das Common-Edit-Display (Seite 233) aufzurufen.

Wenn Sie einzelne Mixing-Part-Parameter bearbeiten möchten, wechseln Sie mit der [EDIT]-Taste in den Part-Edit-Modus (Seite 235) und drücken Sie dann die gewünschte Nummertaste [1] – [16]. Wenn Sie Parameter für den Audio-Part bearbeiten möchten, drücken Sie im Mixing-Play-Modus die [EDIT]-Taste, danach die [COMMON EDIT]-Taste und dann die [F4]-Taste, um das Audio-In-Display (Seite 234) aufzurufen.



## 5 Bearbeiten Sie die dem Part zugeordnete Voice nach Ihren Vorstellungen.

Wenn Sie eine einem einzelnen Part zugeordnete Voice bearbeiten möchten, drücken Sie im Mixing-Play-Display die Taste [F6], um das Mixing-Voice-Edit-Display (Seite 239) aufzurufen.

In den Mixing-Voice-Common-Edit-Modus (Seite 241) gelangen Sie, indem Sie die Taste [COMMON EDIT] drücken.

Den Mixing-Voice-Element-Edit-Modus (Seite 241) erreichen Sie mit einer der Nummerntasten [1] – [8].

## 6 Speichern Sie, wenn Sie möchten, die bearbeitete Voice als Mixing Voice.

Drücken Sie im Mixing-Voice-Edit-Modus die Taste [STORE], um das Mixing-Voice-Store-Fenster (Seite 240) aufzurufen.

## 7 Speichern Sie das bearbeitete Mixing-Programm im Song/Pattern.

Drücken Sie im Song-Play-Modus die Taste [STORE], um das Song-Store-Fenster bzw. das Pattern-Store-Fenster aufzurufen. Nähere Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 186.

## 8 Drücken Sie die Taste [SONG] bzw. [PATTERN], um den Mixing-Modus zu verlassen und zum vorhergehenden Modus zurückzukehren.

## Struktur des Mixing-Modus'

Der Mixing-Modus ist wie folgt strukturiert:

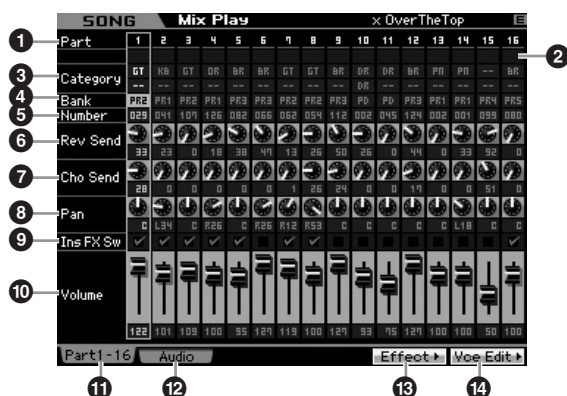


## Mixing-Play-Modus

Das Mixing-Play-Display erscheint, wenn im Song- oder Pattern-Modus die [MIXING]-Taste gedrückt wird. Hier können Sie die Mixing-Parameter bearbeiten, die für das Erstellen eines Songs/Patterns wichtig sind.

### Part-Einstellungen im Mixer-Display – [F1] Part1–16

Hier können Sie die Hauptparameter für die einzelnen Mixing-Parts einstellen. Dieses Display enthält die grundlegenden Parameter für die Erstellung eines Songs aus dem Voice-Display (Seite 235) und dem Output-Display (Seite 235) im Mixing-Part-Edit-Modus. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden automatisch auf die entsprechenden Parameter in den Displays im Mixing-Part-Edit-Modus angewendet und umgekehrt.



### 1 Part (nur Anzeige)

Zeigt die Nummer der Parts an. Wenn das [TRACK]-Lämpchen eingeschaltet ist, kann mit den Nummerntasten [1] – [16] der Part ausgewählt werden.

### 2 Stummschaltung (Mute)/Solo/Bearbeitung (nur Anzeige)

Zeigt den Status der einzelnen Parts an. Wenn das [MUTE]-Lämpchen eingeschaltet ist, kann mit den Nummerntasten [1] – [16] die Stummschaltung der einzelnen Parts aktiviert und aufgehoben werden. Wenn das [SOLO]-Lämpchen eingeschaltet ist, kann mit den Nummerntasten [1] – [16] der Solo-Part ausgewählt werden.

**Einstellungen:** (Mute), (Solo), (Edit-Anzeige)

### Edit-Anzeige

Diese signalisiert, dass die Mixing Voice für den Part geändert, aber noch nicht gespeichert wurde.

### 3 Category (Kategorie) (nur Anzeige)

Zeigt die zwei Hauptkategorien der aktuellen Voice an. Wenn das [CATEGORY SEARCH]-Lämpchen eingeschaltet ist, können Sie die gewünschte Voice mit Hilfe der Category-Search-Funktion (Seite 24) auswählen. Der Name der ausgewählten Voice wird oben rechts im Display angezeigt.



#### 4 Bank

#### 5 Number

Diese Nummern bestimmen die ausgewählte Voice. Drücken Sie die [PROGRAM]-Taste (das Lämpchen leuchtet auf), und wählen Sie dann mit den Tasten [PRE 1] – [USER DR], [A] – [H] und [1] – [16] die gewünschte Voice aus. Der Name der ausgewählten Voice wird oben rechts im Display angezeigt.

##### Einstellungen:

Number: 1 – 128

Bank: PR1–8 (Preset 1–8), US1–3 (User 1–3), GM, GD (GM Drum), PD (Preset Drum), UD (User Drum), SP (Sample Voice), MV (Mixing Voice)

#### 6 Rev Send (Reverb Send)

Stellt den Reverb-Send-Pegel für die einzelnen Parts ein. Je höher der Wert, desto stärker der Reverb-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 7 Cho Send (Chorus Send)

Stellt den Chorus-Send-Pegel für die einzelnen Parts ein. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus-Effekt.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 8 Pan

Legt für jeden Part die Stereo-Panoramaposition fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) ~ C (Center – Mitte) ~ R63 (ganz rechts)

#### 9 Ins FX Sw (Insertion Effect Switch)

Bestimmt die verfügbaren Parts für den Insert-Effekt. Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, ist der Insert-Effekt der dem Part zugeordneten Voice aktiviert. Achten Sie darauf, diesen Parameter für alle Parts/Voices einzuschalten, auf die Insert-Effekte angewendet werden müssen. Der MOTIF XS verfügt über acht Insert-Effekt-Systeme, so dass Sie diesen Parameter für bis zu acht Parts einschalten können. Wenn bereits acht Parts eingeschaltet sind, kann der Parameter nicht für weitere Parts eingeschaltet werden. In diesem Fall muss der Schalter für einen anderen Part ausgeschaltet werden, bevor Sie den Schalter für den gewünschten Part einschalten können. Bitte beachten Sie, dass die Insert-Effekte für bis zu acht Parts einschließlich A/D-Eingabe-Part gleichzeitig verfügbar sind.

**Einstellungen:** ☒ (on), ☐ (off)

#### 10 Volume

Bestimmt den Ausgangspegel des Parts.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 11 [F1] Part 1–16

Ruft vom Audio-Mixer-Display aus dieses Display auf.

#### 12 [F2] Audio (Audio Part)

Ruft das Audio-Part-Display auf, in dem Sie die Audio-Eingabe einstellen können.

#### 13 [F5] Effect

Ruft das Effect-Display (Seite 234) im Common-Edit-Modus auf.

#### 14 [F6] Vce Edit (Mixing Voice Edit)

Wechselt in den Mixing-Voice-Edit-Modus, in dem Sie die dem aktuellen Part zugeordnete Voice bearbeiten können. Wenn dem aktuellen Part die Drum Voice oder die Sample Voice zugeordnet ist, erscheint diese Taste nicht und die Mixing Voice steht nicht zur Verfügung.

## Einstellungen für die Audio-Eingabe – [F2] Audio

In diesem Display können Sie die Parameter für die Audio-Eingabe von der [A/D INPUT]- und der mLAN-Buchse einstellen (für den MOTIF XS8 verfügbar und für den MOTIF XS6/7 bei installierter mLAN16E2 verfügbar). Dieses Display enthält die grundlegenden Parameter für die Erstellung eines Songs aus dem Audio-In-Display (Seite 234) im Mixing-Common-Edit-Modus. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden auf dieselben Parameter in den Displays im Mixing-Common-Edit-Modus angewendet und umgekehrt.



#### 1 Part (nur Anzeige)

Zeigt die Nummer der Parts an.

##### AD (A/D-Eingabe-Part)

Hier können Sie Parameter für die Audio-Eingabe von der Buchse A/D INPUT einstellen.

##### mL (mLAN)

Hier können Sie Parameter für die Audio-Eingabe von der mLAN-Buchse einstellen (für den MOTIF XS8 verfügbar und für den MOTIF XS6/7 bei installierter mLAN16E2 verfügbar). Dieses Audiosignal wird vom Computer über die mLAN-Ports 3 und 4 gesendet.

Die hier vorgenommenen Einstellungen werden automatisch auf die entsprechenden Parameter im Display für Part 1–16 (Seite 231) angewendet.

#### 2 Rev Send (Reverb Send)

#### 3 Cho Send (Chorus Send)

#### 4 Pan

#### 5 Ins FX Sw (Insert-Effekt-Schalter)\*

#### 6 Volume

\* Nur für den A/D-Eingabe-Part verfügbar



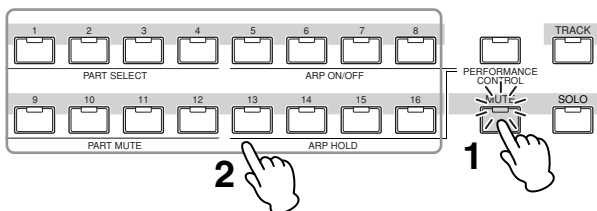
# Mixing Edit

Im Mixing-Edit-Modus können Sie typische Mischpulteneinstellungen vornehmen wie Lautstärkebalance, Panoramaposition und Effekte – auf diese Weise können Sie eine Feineinstellung der Song-/Pattern-Daten vornehmen. Der Mixing-Edit-Modus besteht aus dem Part Edit und dem Common Edit.

## Nützliche Funktionen für die Mixing-Bearbeitung

### Bestimmte Parts ein- oder ausschalten (Mute-Funktion)

Mit der Mute-Funktion können Sie einzelne Parts ein- oder ausschalten.



#### 1 Drücken Sie die [MUTE]-Taste.

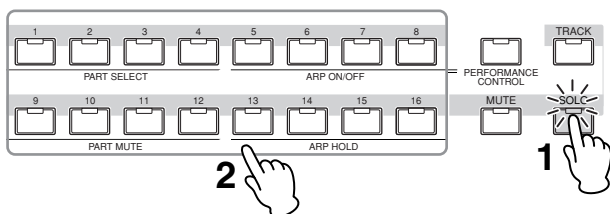
Das [MUTE]-Lämpchen leuchtet und zeigt damit an, dass die einzelnen Parts ein- oder ausgeschaltet werden können.

#### 2 Drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [16].

Das Lämpchen der gedrückten Taste wird ausgeschaltet und der entsprechende Part stummgeschaltet. Drücken Sie dieselbe Taste erneut, um das Lämpchen einzuschalten und die Stummschaltung für den betreffenden Part aufzuheben. Durch Drücken ihrer Tasten können Sie mehrere Parts ein- oder ausschalten.

### Einen bestimmten Part auf Solo schalten

Die Solo-Funktion ist das Gegenteil der Mute-Funktion und ermöglicht Ihnen, sofort einen bestimmten Part auf Solo zu schalten und alle anderen stummzuschalten.



#### 1 Drücken Sie die [SOLO]-Taste.

Das [SOLO]-Lämpchen leuchtet und zeigt damit an, dass der betreffende Part auf Solo geschaltet werden kann.

#### 2 Drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [16].

Das Lämpchen der gedrückten Taste wird eingeschaltet und nur der entsprechende Part erklingt. Drücken Sie eine andere Nummerntaste, um den Solo-Part zu wechseln.

## Die Anzeige [E]

Wenn Sie im Mixing-Play- oder Voice-Edit-Modus einen Parameterwert ändern, erscheint in der oberen rechten Ecke des LCD-Displays die Anzeige [E] (Edit-Anzeige). Diese bestätigt, dass das Mixing zwar geändert, die geänderte Version jedoch noch nicht gespeichert wurde. Zum Speichern des aktuellen Zustands folgen Sie den Anweisungen auf Seite 97.



## Compare-Funktion

Mit der Compare-Funktion können Sie zwischen dem soeben bearbeiteten Mixing und dessen unbearbeitetem Originalzustand hin- und herschalten, um zu hören, wie Ihre Bearbeitung den Klang verändert hat. Anweisungen zur Verwendung der Compare-Funktion finden Sie im der Erläuterung derselben Funktion im Voice-Modus auf Seite 97.

## Speichern des erstellten Mixings

Das erstellte Mixing kann als Teil der Daten eines Songs oder Patterns gespeichert werden. Anweisungen zum Speichern eines Songs/Patterns finden Sie auf den Seiten 186 und 218.

## Common-Edit-Parameter

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Im Common-Edit-Modus können Sie die Parameter bearbeiten, die für alle Mixing-Parts gemeinsam gelten.

## Controller-Einstellungen – [F1] General

Legt die Funktion der Drehregler und ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten für die einzelnen Songs/Patterns fest. Die Funktion ist identisch mit derjenigen des Other-Displays (Seite 145) im Performance-Common-Edit-Modus.



## Einstellungen für Master-Effekt und Master-Klangregelung – [F2] MasterFX (Master-Effekte)

### [SF2] MasterFX (Master-Effekte)

In diesem Display können Sie den Typ und die Parameter des Master-Effekts einstellen.  
Die Funktion ist identisch mit derjenigen des Master-Effect-Displays (Seite 146) im Performance-Common-Edit-Modus.

### [SF3] MasterEQ

In diesem Display können Sie den 5-Band-Equalizer auf alle Parts des ausgewählten Mixings anwenden.  
Die Funktion ist identisch mit derjenigen des Master-EQ-Displays (Seite 146) im Performance-Common-Edit-Modus.

## Controller-Einstellungen – [F3] Ctrl Asgn (Controller Assign)

Mit Hilfe der Controller und Drehregler des Bedienfeldes kann eine Vielzahl von Parametern geändert und eingestellt werden – in Echtzeit und gleichzeitig. Sie können beispielsweise die Drehregler [ASSIGN 1] und [ASSIGN 2] zur Steuerung der Effektintensität für zwei verschiedene Effekte verwenden, während Sie mit dem Fußregler die Modulation steuern. Diese Reglerzuordnungen werden hier „Controller Assign“ genannt. Sie können für jedes Mixing verschiedene Steuerzuordnungen einstellen.  
Die Funktion ist identisch mit der im Controller-Assign-Display (Seite 147) im Performance-Common-Edit-Modus.

## Einstellungen für den Audio-Eingabe-Part – [F4] Audio In

Hier können Sie Parameter für die Audio-Eingabe von den Buchsen A/D INPUT und mLAN einstellen.  
Der mLAN-Eingang ist nur am MOTIF XS8 verfügbar. Am MOTIF XS6/7 ist er nur dann verfügbar, wenn eine optionale Erweiterungskarte mLAN16E2 installiert wurde.

### [SF1] Output

In diesem Display können Sie den Send-Pegel des an den Reverb-/Chorus-Effekt gesendeten Signals des Audio-Eingabe-Parts und die Ausgangsbuchsenzuordnung für den Audio-Eingabe-Part einstellen.  
Die Funktion dieses Displays ist identisch mit derjenigen des Output-Displays (Seite 147) im Performance-Common-Edit-Modus.

### [SF2] Connect

Bestimmt das Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird in der Grafik im Display dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild vom Routing des Signals. Die Funktion dieses Displays ist identisch mit

derjenigen des Insertion-Effect-Connection-Displays (Seite 148) im Performance-Common-Edit-Modus.

### [SF3] Ins A (Insert-Effekt A)

### [SF4] Ins B (Insert-Effekt B)

In diesem Display können Sie auch den Typ und die Parameter des Insert-Effekts einstellen.

Die Funktion dieses Displays ist identisch mit derjenigen des Insertion-Effect-A-/Insertion-Effect-B-Displays (Seite 149) im Performance-Common-Edit-Modus.

## Effekt-Einstellungen – [F5] Effect

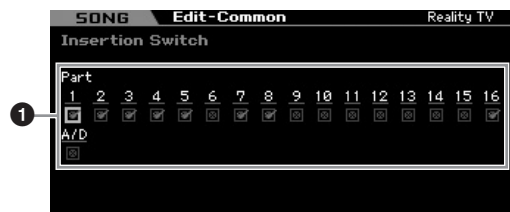
In den folgenden Displays können Sie die Effekt-Verknüpfung und die Werte weiterer Parameter einstellen.  
Einzelheiten zur Struktur der Effekte im Mixing-Modus finden Sie auf Seite 70.

### [SF1] Connect

In diesem Display können Sie den Return-Pegel des Reverb-/Chorus-Effekts, die Effekt-Panoramaposition und den Chorus-Send-Pegel einstellen.  
Die Funktion dieses Displays ist identisch mit derjenigen des Connection-Displays (Seite 149) im Performance-Common-Edit-Modus.

### [SF4] Ins Switch (Insert-Effekt-Schalter)

In diesem Display können Sie auswählen, welche Parts (von den Mixing-Parts 1–16 und dem Audio-Eingabe-Part) den acht Insert-Effekten zugewiesen werden sollen.



#### 1 Part 1–16, A/D

Bestimmt die verfügbaren Parts für den Insert-Effekt. Wenn dieser Schalter eingeschaltet ist, ist der Insert-Effekt der dem Part zugeordneten Voice aktiviert. Achten Sie darauf, diesen Parameter für alle Parts/Voices einzuschalten, auf die Insert-Effekte angewendet werden sollen.  
Der MOTIF XS verfügt über acht Insert-Effekt-Systeme, so dass Sie diesen Parameter für bis zu acht Parts einschalten können. Wenn bereits acht Parts eingeschaltet sind, kann der Parameter nicht für weitere Parts eingeschaltet werden. In diesem Fall muss der Schalter für einen anderen Part ausgeschaltet werden, bevor Sie den Schalter für den gewünschten Part einschalten können.

**HINWEIS** Für den Audio-Eingabe-Part kann der Typ/Parameter des Insert-Effekts im Insertion-A/B-Display (Seite 234) im Mixing-Common-Edit-Modus eingestellt werden. Für die Parts 1–16 können die Typ-/Parameter-Einstellungen des Insert-Effekts nicht im Mixing-Edit-Modus eingestellt werden, da deren Einstellungen in der den einzelnen Parts zugeordneten Voices enthalten sind. Wenn Sie die Insert-Effekt-Einstellungen für die einzelnen Parts bearbeiten möchten, wechseln Sie in den Mixing-Voice-Edit-Modus und bearbeiten Sie dann die Effekt-Einstellungen für die Voice.



[SF3] Reverb  
[SF4] Chorus

In der Type-Spalte dieser Displays können Sie den Reverb-/Chorus-Typ auswählen. In der Preset-Spalte können Sie eine der Vorlagen auswählen, die die vorprogrammierten Einstellungen verschiedener Parameter des ausgewählten Reverb-/Chorus-Typs aufrufen. Außerdem können Sie in diesen Displays die Parameter des ausgewählten Effekt-Typs einzeln und manuell einstellen.  
Die Funktion dieser Displays ist identisch mit derjenigen des Reverb- und des Chorus-Displays (Seite 150) im Performance-Common-Edit-Modus.

Parameter im Part-Edit-Modus

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] →  
Part-Auswahl von [1] – [16]

Im Part-Edit-Modus können Sie die Parameter der einzelnen Parts wie Voice, Arpeggio-, EG- und EQ-Einstellungen bearbeiten.

Display für den ausgewählten Part / Display für vier Parts

Genau wie beim Performance-Part-Edit-Modus können Sie im Mixing-Part-Edit-Modus zwei Display-Arten verwenden. In dem einen Display können Sie Parameter des aktuell ausgewählten Parts bearbeiten, im anderen können Sie die Parameter für vier Parts gleichzeitig betrachten und einstellen. Sie können zwischen diesen beiden Displays hin- und herschalten, indem Sie die Taste [SF5] drücken. Beachten Sie, dass das Display für vier Parts für die Displays [F2] ARP Main und [F3] ARP Other nicht zur Verfügung steht.

Auswählen des zu bearbeitenden Parts.

Drücken Sie zum Auswählen des zu bearbeitenden Parts eine der Tasten [1] – [16].

**HINWEIS** Einzelheiten zu nützlichen Funktionen wie Mute (Stummschaltung) und Solo finden Sie auf Seite 233.

Grundlegende Part-Einstellungen –  
[F1] Voice

[SF1] Voice

In diesem Display können Sie den MIDI-Empfangskanal für den aktuellen Part sowie die Voice einstellen. Mit Ausnahme von Receive Channel (Empfangskanal, ❶) sind die anderen Parameter dieselben wie im Voice-Display (Seite 151) im Performance-Part-Edit-Modus.



❶ Receive Channel (Empfangskanal)

Legt den MIDI-Empfangskanal für den ausgewählten Part fest. Da MIDI-Daten gleichzeitig auf mehreren Kanälen gesendet werden können, sollten Sie diesen Parameter auf den Kanal einstellen, auf dem die gewünschten MIDI-Daten gesendet werden.

**Einstellungen:** 01–16, off

[SF2] Output (Ausgang)

In diesem Display können Sie den Reverb-/Chorus-Anteil und die Ausgangsbuchsenzuordnung für die einzelnen Parts einstellen. Die Funktion dieses Displays ist identisch mit derjenigen des Output-Displays (Seite 152) im Performance-Part-Edit-Modus.

[SF3] Other (Andere Einstellungen)

In diesem Display können Sie Parameter für Pitch Bend und Velocity einstellen. Die Funktion dieses Displays ist identisch mit derjenigen des Other-Displays (Seite 153) im Performance-Part-Edit-Modus.

Grundlegende Arpeggio-Einstellungen  
– [F2] ARP Main (Arpeggio-  
Hauptparameter)

Dies Display bestimmt die Grundeinstellungen des Arpeggios. Die unten im Display angezeigten Parametereinstellungen können auf den Tasten [SF1] – [SF5] gespeichert werden.  
Die Funktion ist identisch mit derjenigen des Arpeggio-Main-Displays (Seite 154) im Performance-Part-Edit-Modus.

Das Rhythmus-Feeling des Arpeggios  
ändern – [F3] ARP Other (Sonstige)

Durch das Ändern von Timing und Velocity der Noten können Sie das rhythmische „Feeling“ des Arpeggio-Wiedergabe variieren.  
Die Funktion dieses Displays ist identisch mit derjenigen des Arpeggio-Other-Displays (Seite 156) im Performance-Part-Edit-Modus.

EG-Einstellungen – [F4] EG  
(Hüllkurvengenerator)

Mit diesen Einstellungen können Sie den Klangübergang von dem Moment, an dem eine Taste angeschlagen wird, bis zu dem Moment steuern, an dem sie losgelassen wird. Außerdem können Sie mit den Parametern Cutoff Frequency (Grenzfrequenz) und Resonance die Brillanz des Klangs einstellen.  
Die Funktion dieses Displays ist identisch mit derjenigen des EG-Displays (Seite 157) im Performance-Part-Edit-Modus.



## Equalizer-(EQ-)Einstellungen – [F5] EQ (Equalizer)

Sie können auf die einzelnen Parts einen parametrischen 3-Band-Equalizer anwenden, um den Klang einzustellen. Die Funktion ist identisch mit derjenigen des EQ-Displays (Seite 158) im Performance-Part-Edit-Modus.

## Einstellungen für den MIDI-Empfang – [F6] RcvSwitch (Receive Switch)

In diesem Display können Sie einstellen, wie jeder einzelne Part auf verschiedene MIDI-Daten reagieren soll, beispielsweise auf Controller- und Programmwechsel-Meldungen. Wenn der betreffende Parameter eingeschaltet („on“) ist, reagiert der entsprechende Part auf die jeweiligen MIDI-Daten.

Die Funktion ist identisch mit derjenigen des Receive-Switch-Displays (Seite 158) im Performance-Part-Edit-Modus. Zusätzlich zu den Parametern, die im Performance-Part-Edit-Modus eingestellt werden, können in diesem Display des Mixing-Modus Programmwechsel und Bank-Select-Befehle eingestellt werden.

# Mixing-Job-Modus – Praktische Funktionen

Im Mixing-Job-Modus finden Sie einige wichtige Werkzeuge für die Organisation und Initialisierung von Daten, die bei der Erstellung und Archivierung von Performances wichtig sind. Um in den Mixing-Job-Modus zu wechseln, drücken Sie im Mixing-Modus die Taste [JOB]. Drücken Sie die Taste [EXIT], um in den Mixing-Play-Modus zurückzukehren.

## Mixing-Job-Modus – Bedienungsschritte

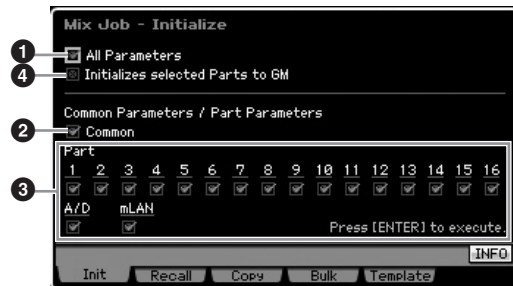
- 1 Drücken Sie im Mixing-Modus oder Mixing-Edit-Modus die Taste [JOB], um den Mixing-Job-Modus aufzurufen.
- 2 Wählen Sie das gewünschte Mixing-Job-Menü aus, indem Sie die entsprechende Taste ([F1] – [F6]) drücken.
- 3 Stellen Sie die Parameter für die Ausführung des Jobs ein.
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)  
Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].
- 5 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Job auszuführen.  
Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ (abgeschlossen), und das vorherige Display wird wieder angezeigt.
- 6 Kehren Sie mit der Taste [MIXING] in den Mixing-Play-Modus zurück.

### ⚠ VORSICHT

Auch nach Ausführung eines Jobs führt die Auswahl eines anderen Songs/Patterns oder das Ausschalten des Geräts, ohne vorher gespeichert zu haben, zu einem Verlust der Mixing-Daten. Denken Sie daran, die Song/Pattern-Daten (einschließlich Mixing) im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie einen anderen Song / ein anderes Pattern auswählen oder das Gerät ausschalten.

## Initialisieren des Mixings – [F1] Init (Initialisierung)

Mit dieser Funktion können Sie alle Mixing-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie ermöglicht auch die Initialisierung bestimmter einzelner Parameter, wie beispielsweise Common-Einstellungen, Einstellungen für einzelne Parts usw.



### 1 All Parameters

Alle Einstellungen des ausgewählten Mixings werden initialisiert. Wenn hier „on“ eingestellt ist, können die Common-Parameter (2) und die Part-Parameter (3) nicht eingestellt werden.

### 2 Common Parameters

Die Einstellungen der Common-Parameter des ausgewählten Mixings werden initialisiert.

**HINWEIS** Der Insertion Effect Switch (Insert-Effekt-Schalter) ist ein Part-Parameter. Markieren Sie daher die folgend beschriebenen Felder der Parts 1–16, wenn Sie die Parametereinstellungen des Insertion Effect Switch initialisieren möchten.

### 3 Part Parameters

#### Part 1–16

Die Mixing-Part-Edit-Einstellungen (Seite 235) für eingeschaltete Parts werden initialisiert.

#### A/D (A/D-Eingang)

Das Signal für diesen Part wird von dem externen Audiogerät empfangen, das an die A/D-INPUT-Buchse angeschlossen ist. Die Parametereinstellungen für den A/D-Eingabe-Part (Seite 234) des Common Edit werden initialisiert.

#### mLAN

Das Signal für diesen Part wird von dem externen Audiogerät empfangen, das an die mLAN-Buchse angeschlossen ist. Wenn dies markiert ist, werden die Parametereinstellungen für den mLAN-Part (Seite 234) des Common Edit initialisiert.

**HINWEIS** Die Einstellung „mLAN“ ist nur am MOTIF XS8 verfügbar. Am MOTIF XS6/7 ist sie nur dann verfügbar, wenn eine optionale Erweiterungskarte mLAN16E2 installiert wurde.



**④ Initializes selected Parts to GM**

Wenn dieses Kästchen markiert ist, werden durch die Ausführung des Jobs die ausgewählten Parts auf die Standardeinstellungen des GM-Klangerzeugers zurückgesetzt. Wenn das Kästchen „All Parameters“ (1) markiert ist, werden alle Parameter auf die GM-Einstellungen zurückgesetzt. Wenn das Kästchen „All Parameters“ (1) nicht markiert ist, werden die angekreuzten Parameter (von Common, 1 – 16, AD und mLAN) auf die GM-Einstellungen zurückgesetzt.

**[F2] Recall**

Wenn Sie während der Bearbeitung eines Song/Pattern-Mixing-Programms einen anderen Song oder ein anderes Pattern auswählen, ohne das bearbeitete Programm zu speichern, werden alle von Ihnen vorgenommenen Bearbeitungen verworfen. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Recall-Funktion wieder das Mixing mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen aufrufen.

**Parametereinstellungen von anderen Mixings, Voices und Performances kopieren – [F3] Copy****Parametereinstellungen von einem anderen Mixing kopieren (Copy Part) – [SF1] Part**

Mit dieser praktischen Funktion können Sie Common-Edit- und Part-Edit-Einstellungen eines bestimmten Mixings in das momentan bearbeitete Mixing kopieren. Dies ist sinnvoll, wenn Sie ein neues Mixing anlegen und einige Parametereinstellungen von einem anderen Mixing verwenden möchten.

**Einstellen der Quelle****① Im Song-Modus: Song-Nummer  
Im Pattern-Modus: Pattern-Nummer**

Bestimmt durch Auswahl der Song-Nummer (bzw. im Pattern-Modus der Pattern-Nummer) das als Quelle des Kopiervorgangs zu verwendende Mixing. Der Name des ausgewählten Songs bzw. Patterns wird rechts angezeigt. Um das aktuelle Mixing als Kopierquelle auszuwählen, markieren Sie das Kästchen „Current Mix“.

**② Datentyp**

Legt den Datentyp der Kopierquelle fest.

**Einstellungen:** Common, Part1–16, A/D, mLAN

**HINWEIS** Der Insertion Effect Switch (Insert-Effekt-Schalter) ist ein Part-Parameter. Daher werden die Parametereinstellungen des Insertion Effect Switch des ausgewählten Parts nur dann kopiert, wenn einer der Parts 1 – 16 ausgewählt wird.

**Einstellen des Ziels****③ Currently edited Part**

Legt den Ziel-Part fest, in den das momentan bearbeitete Mixing kopiert werden soll.

**Einstellungen:** Common, Part1 – 16, A/D, mLAN

**Die Voice-Common-Edit-Einstellungen in das Mixing kopieren (Copy Voice) – [SF2] Voice**

Mit diesem Job können Sie die Common-Edit-Effekteinstellungen der dem angegebenen Part zugeordneten Voice in das aktuelle Mixing kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Voice Effekteinstellungen enthält, die Sie in Ihrem Mixing-Programm verwenden möchten.

**① Im Song-Modus: Song-Nummer****Im Pattern-Modus: Pattern-Nummer, Section**

Bestimmt die Bank und Nummer des zu kopierenden Mixing-Programms. Der Name des ausgewählten Songs bzw. Patterns wird rechts angezeigt. Wenn Sie das aktuelle Mixing als Kopierquelle auswählen möchten, markieren Sie das Kästchen „Current Mix“.

**② Part-Nummer**

Wählt den Part (01 – 16) aus, dem die Quell-Voice zugeordnet werden soll. Der Name des ausgewählten Songs bzw. Patterns wird rechts angezeigt.

**③ Datentyp**

Legt den Datentyp der Kopierquelle fest. Wenn Sie das entsprechende Kästchen markieren, werden die betreffenden Dateneinstellungen von der Quell-Voice in das Ziel-Mixing kopiert. Die anderen Parametereinstellungen werden nicht von der Voice in das aktuelle Mixing kopiert.

**Die Performance-Edit-Einstellungen in das Mixing Edit kopieren (Copy Performance) – [SF3] Perf**

Mit diesem Job können Sie die Einstellungen des Performance Edit in das aktuelle Mixing kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Performance Einstellungen enthält, die Sie in Ihrem Mixing-Programm verwenden möchten.





**1 Bank, Performance-Nummer**

Bestimmt die Bank und Nummer der zu kopierenden Performance. Der Name der ausgewählten Performance wird rechts angezeigt.

**2 Datentyp**

Legt fest, ob die Einstellungen der aufgelisteten Parameter kopiert werden oder nicht. Durch Ankreuzen des Insertion Effect Switch werden dessen Einstellungen von den Performance-Parts 1–4 in die als Ziel-Parts eingestellten Mixing-Parts kopiert (3). Wenn die anderen Parameter angekreuzt werden, werden die Einstellungen der angekreuzten Parameter vom Performance-Common-Mode in den Mixing-Common-Mode kopiert. Alle anderen Parameter-einstellungen im Common-Edit- und Part-Edit-Modus werden von der Performance in das aktuelle Mixing kopiert.

**3 Ziel-Parts**

Legt die vier Parts des momentan bearbeiteten Mixings als Ziel fest.

**Einstellungen:** 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16

## Die Mixing-Einstellungen an ein externes MIDI-Gerät senden (Bulk Dump) – [F4] Bulk

Mit dieser Funktion können Sie für die Datenarchivierung bestimmte Parametereinstellungen des momentan bearbeiteten Mixings an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden. Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Bulk-Dump-Vorgang auszuführen.

**HINWEIS** Die Bulk-Dump-Daten enthalten nur die MIDI-Meldungen und nicht die Waveforms.

**HINWEIS** Um Massendaten übertragen zu können, müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer einstellen. Einzelheiten siehe Seite 268.

## Mixing-Vorlage – [F5] Template

### Speichern/Laden des Mixings in/von der Vorlage – [SF1] Mix

Mit diesem Job können Sie Ihr bearbeitetes Mixing-Programm als Mixing-Vorlage im User-Speicher speichern und wieder abrufen. Es können 32 Mixing-Vorlagen gespeichert werden. Die 32 Mixing-Vorlagen können im Song- wie im Pattern-Modus verwendet werden.

**1 Template**

Bestimmt, welche Mixing-Vorlage gespeichert oder abgerufen werden soll. Drücken Sie die Taste [SF5], um das aktuelle Mixing zu speichern, oder drücken Sie die Taste [SF4], um die im User-Speicher gespeicherte Mixing-Vorlage zu laden.

**Einstellungen:** 01–32

**2 Name der Mixing-Vorlage**

Bestimmt den Namen der Mixing-Vorlage. Detaillierte Anweisungen zur Namensgebung finden Sie auf Seite 82.

## Die Performance-Edit-Einstellungen in ein Mixing kopieren (Template Performance) – [SF2] Perf

Mit diesem Job können Sie die Einstellungen des Performance Edit in das aktuelle Mixing kopieren. Dies ist sehr nützlich, wenn eine bestimmte Performance Einstellungen enthält, die Sie in Ihrem Mixing-Programm verwenden möchten.

**1 Bank, Performance-Nummer**

Bestimmt die Bank (USR 1–3) und die Nummer (001 – 128) der zu kopierenden Performance. Der Name der ausgewählten Performance wird rechts angezeigt.

**HINWEIS** Der Unterschied zwischen Copy Performance und Template Performance ist der durch die Job-Ausführung eingestellte MIDI-Empfangskanal. Sämtliche über Copy Performance eingestellten Mixing-Parts haben denselben MIDI-Kanal, während sämtliche über Template Performance eingestellte Mixing-Parts verschiedene MIDI-Kanäle haben. Das bedeutet, dass ein über Template Performance erstelltes Mixing als multitimbraler Klangerzeuger verwendet werden kann.

**2 Ziel-Parts**

Legt die vier Parts des momentan bearbeiteten Mixings als Ziel fest.

**Einstellungen:** 1 – 4, 5 – 8, 9 – 12, 13 – 16



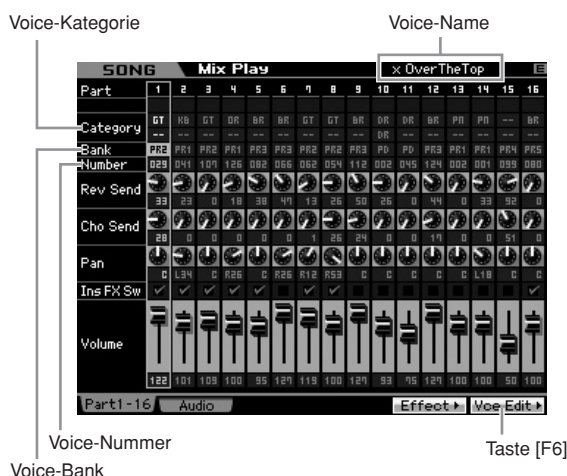
# Mixing Voice Edit

Mixing Voices sind Normal Voices, die speziell für bestimmte Song-/Pattern-Mixings bearbeitet und in diesen gespeichert wurden. In jedem Song-/Pattern-Mixing können bis zu 16 Mixing Voices gespeichert werden. In diesem Modus können Sie die den Mixing Parts 1–16 jeweils zugeordneten Voices bearbeiten und als Mixing Voices speichern. Außerdem stehen Mixing-Voice-Jobs zur Verfügung, die mit denen Sie Ihre erstellten Mixing Voices auf praktische Weise organisieren können. Beachten Sie, dass im Mixing-Voice-Edit-Modus keine Drum Voices bearbeitet werden können. Drücken Sie die Vce-Edit-Taste [F6], um in den Mixing-Voice-Edit-Modus zu wechseln.

**HINWEIS** Weitere Informationen über Mixing Voices finden Sie auf Seite 230.

## Bearbeiten von Mixing Voices

- 1 Drücken Sie im Song- oder Pattern-Modus die Taste [MIXING], um das Mixing-Play-Display (Seite 231) im Mixing-Modus aufzurufen.



- 2 Bewegen Sie den Cursor auf den Part, dem die gewünschte Voice zugeordnet ist.

Der Name der ausgewählten Voice wird oben rechts im Display angezeigt. Sie können die Voice hier auch auswählen. Drücken Sie die [PROGRAM]-Taste (das Lämpchen leuchtet), und wählen Sie dann mit den Banktasten [PRE 1] – [GM], den Gruppentasten [A] – [H] und den Nummerntasten [1] – [16] die gewünschte Voice aus.

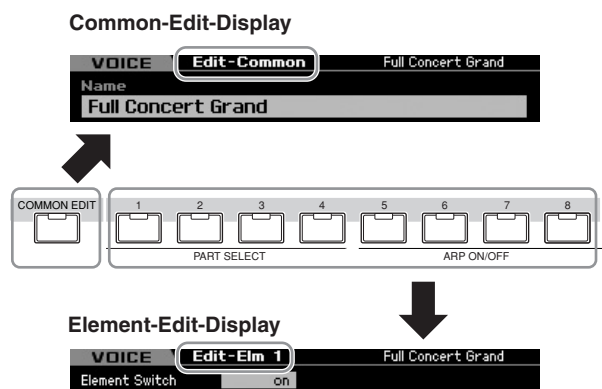
**HINWEIS** Beachten Sie, dass im Mixing-Voice-Edit-Modus keine Drum Voices bearbeitet werden können.

- 3 Drücken Sie die Taste [F6] Vce Edit, um in den Mixing-Voice-Edit-Modus zu wechseln.

- 4 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder das Element-Edit-Display auf.

Zum Aufrufen des Common-Edit-Displays drücken Sie die [COMMON EDIT]-Taste. Um globalere Parameter zu bearbeiten, die die Voice als Ganzes und ihre Verarbeitung betreffen (wie Arpeggio, Controller und Effekte), rufen Sie das Common-Edit-Display auf. Zum Aufrufen des Element-Edit-Displays drücken Sie eine der Nummerntasten [1] – [8], um das zu bearbeitende Element auszuwählen. Rufen Sie zur Bearbeitung der Klänge, die eine Voice

charakterisieren, und der grundlegenden Parameter, die den Klang beeinflussen (wie Oscillator, Pitch, Filter, Amplitude und EG), das Element-Edit-Display auf.



- 5 Rufen Sie das Edit-Display mit den zu bearbeitenden Parametern auf, indem Sie die Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] drücken.  
Das Common Edit und das Element Edit bestehen jeweils aus mehreren Displays. Um das gewünschte Display zu finden, beachten Sie das Reiter-Menü, das den Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF5] entspricht.
- 6 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter.
- 7 Ändern Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wählrad.
- 8 Bearbeiten Sie, wenn Sie möchten, die Mixing Voice, indem Sie die Schritte 4–7 wiederholen.
- 9 Geben Sie im Name-Display (Seite 98) im Common Edit einen Namen für die Mixing-Voice ein.  
Detaillierte Anweisungen zur Namensgebung finden Sie auf Seite 82.
- 10 Wenn Sie die bearbeitete Voice speichern möchten, drücken Sie die Taste [STORE], um das Store-Fenster (Seite 233) aufzurufen.  
Detaillierte Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 186.
- 11 Drücken Sie die [EXIT]- oder die [MIXING]-Taste, um in den Mixing-Play-Modus zurückzukehren.



## Nützliche Funktionen im Mixing-Voice-Edit-Modus

### Ein-/Ausschalten eines Elements

Dies ist derselbe Parameter wie im Voice-Element-Edit-Modus (Seite 97).

### Solo-Schalten eines zu bearbeitenden Elements

Dies ist derselbe Parameter wie im Voice-Element-Edit-Modus (Seite 97).

### Die Anzeige [E]

Dies ist derselbe Parameter wie im Voice-Element-Edit-Modus (Seite 97).

### Compare-Funktion

Dies ist derselbe Parameter wie im Voice-Element-Edit-Modus (Seite 97).

### Mixing-Voice-Informationen – [SF6] INFO

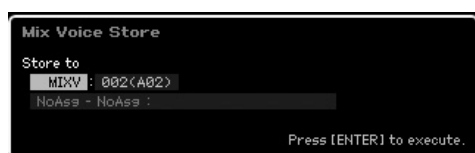
In diesem Fenster erhalten Sie Informationen über die aktuelle Mixing Voice. Dieses Display können Sie durch Drücken der Taste [SF6] INFO im Mixing-Voice-Edit-Modus aufrufen. Beachten Sie, dass das Information-Fenster nur aufgerufen werden kann, wenn das Reiter-Menü [SF6] „INFO“ anzeigt. Drücken Sie eine beliebige Bedienfeld-Taste, um in den ursprünglichen Zustand zurückzukehren.

## Speichern der erstellten Mixing-Voice

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

- 1 Wenn im Display im Mixing-Voice-Edit-Modus die Anzeige [E] zu sehen ist, drücken Sie die [STORE]-Taste.

Das Mixing-Voice-Store-Fenster erscheint.



- 2 Geben Sie das Speicherziel für die Mixing Voice an.

Wählen Sie mit dem Datenrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] die Nummer einer Mixing Voice (MIXV) aus. Sie können die im Mixing-Voice-Edit-Modus bearbeitete Voice auch als User Normal Voice speichern, wenn Sie die Voice-Bank auf „USER1“, „USR2“ oder „USER3“ einstellen.

- 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste.

Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert. Um den Speichervorgang abubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

- 4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

Sobald der Speichervorgang ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ („Abgeschlossen“), und das vorher aufgerufene Display wird wieder angezeigt.

### ! VORSICHT

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Daher müssen Sie von wichtigen Daten unbedingt eine Sicherungskopie auf einem separaten USB-Speichergerät oder einem über ein Netzwerk an den MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen. Detaillierte Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 278.

## Mixing Voice Job

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

Im Mixing-Modus-Job-Modus stehen praktische Werkzeuge zur Verfügung, die mit denen Sie Ihre erstellten Mixing Voices organisieren können.

### Mixing Voice Job – Bedienungsschritte

- 1 Drücken Sie im Mixing-Voice-Edit-Modus die [JOB]-Taste, um den Mixing-Voice-Job-Modus aufzurufen.
- 2 Rufen Sie den gewünschten Mixing-Voice-Job auf, indem Sie die entsprechende Taste ([F2] – [F4]) drücken.
- 3 Stellen Sie die Parameter für die Ausführung des Jobs ein.
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)
- 5 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Job auszuführen.

Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ (abgeschlossen), und das vorherige Display wird wieder angezeigt.

### ! VORSICHT

Auch nach Ausführung eines Jobs führt die Auswahl einer anderen Voice oder das Ausschalten des Geräts, ohne vorher gespeichert zu haben, zu einem Verlust der Voice-Daten. Denken Sie daran, die Voice-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie eine andere Voice auswählen oder das Gerät ausschalten.

- 6 Drücken Sie die Taste [EXIT], um in den Mixing-Voice-Edit-Modus zurückzukehren.

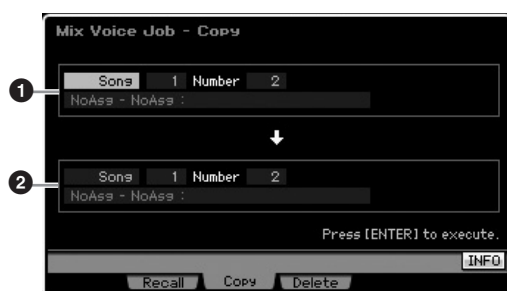


## Abrufen des unbearbeiteten Klangs – [F2] Recall

Wenn Sie nach der Bearbeitung einer Mixing-Voice eine andere Mixing-Voice anwählen, ohne Ihre vorgenommenen Änderungen zu speichern, gehen diese verloren. Falls dies geschieht, können Sie mit Hilfe der Edit-Recall-Funktion die Mixing-Voice mit den zuletzt eingestellten Bearbeitungen wiederaufrufen.

## Kopieren eines anderen Mixing-Voice-Elements auf das aktuelle Element – [F3] Copy

Mit diesem Job können Sie die in einem bestimmten Song/Pattern gespeicherte Mixing Voice in einen anderen Song / ein anderes Pattern kopieren.



### 1 Quell-Mixing-Voice

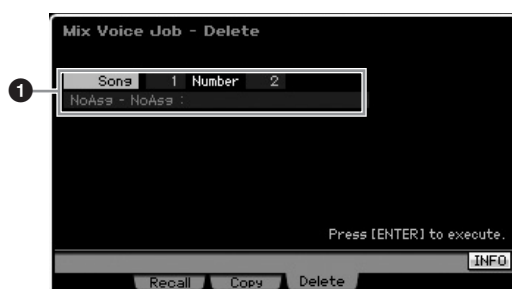
Die Quell-Mixing-Voice wird durch Auswählen von Song oder Pattern (01 – 64) und anschließende Nummernangabe (01–16, all) festgelegt. Hauptkategorie 1/Hauptkategorie 2 und Name der ausgewählten Mixing Voice sind in der unteren Zeile angezeigt.

### 2 Ziel-Mixing-Voice

Legt die Ziel-Mixing-Voice fest. Genau wie oben.

## Löschen einer Mixing Voice – [F3] Delete

Dieser Job löscht eine nicht benötigte Mixing Voice. Beachten Sie, dass für alle Songs und Patterns bis zu 256 Mixing Voices gespeichert werden können. Daher ist der Speicher für die Mixing Voices voll, wenn Sie 16 verschiedene Voices für 16 verschiedene Songs gespeichert haben, und es können keine weiteren Voices gespeichert werden. Entfernen Sie in diesem Falle mit Hilfe dieses Jobs nicht verwendete Mixing Voices.



### 1 Zu löschende Mixing Voice

Bestimmt die zu löschende Mixing Voice.

#### Einstellungen:

Song/Pattern: song, pattern

Song-/Pattern-Nummer: 01 – 64

Mixing-Voice-Nummer: 01–16, all

## Common-Edit-Parameter

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

Dies ist derselbe Parameter wie im Normal-Voice-Common-Edit-Modus. Siehe Seite 98. Im Mixing-Voice-Edit-Modus stehen jedoch einige Parameter desselben Namens wie im Voice-Common-Edit-Modus nicht zur Verfügung.

## Element-Edit-Parameter

[MIXING] → [F6] Vce Edit → Element-Auswahl von [1] – [8]

Dies ist derselbe Parameter wie im Normal-Voice-Element-Edit-Modus. Siehe Seite 112.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



# Audioaufnahme in einem Song/Pattern (Sampling-Modus)

Der Sampling-Modus kann nicht nur aus den Voice- und Performance-Modi aufgerufen werden, sondern auch aus dem Song- und dem Pattern-Modus, mit entsprechend abweichender Funktionalität. Auf diese Weise können Sie Audiosignale (wie Gesang, E-Gitarre oder Audiosignale von einem externen Gerät) aufnehmen, und diese direkt auf einer Song-/Pattern-Spur als Sample Voice verwenden. Dieser Abschnitt beschreibt die Sampling-Funktionen, die verfügbar sind, wenn Sie den Sampling-Modus vom Song- oder Pattern-Modus aus mit der Taste [INTEGRATED SAMPLING] aufgerufen haben.

**HINWEIS** Sie können den Sampling-Modus auch aufrufen, indem Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING] im Voice- oder Performance-Modus drücken. Bedenken Sie, dass sich die Sampling-Funktionen unterscheiden, je nachdem, von welchem Modus aus Sie den Sampling-Modus aufrufen – vom Voice-/Performance-Modus oder vom Song-/Pattern-Modus. Auf Seite 161 finden Sie Anweisungen zur Verwendung der Sampling-Funktion im Voice-/Performance-Modus.

## Die Struktur des Sampling-Modus'

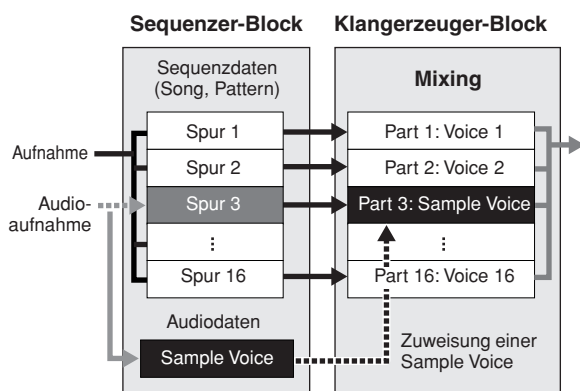
In diesem Abschnitt erfahren Sie alles über die Struktur und die Organisation der Samples bei Aufnahme in einem Song oder Pattern, sowie über die Beziehungen zwischen Samples, Sample-Voices und Mixings.

**HINWEIS** Näheres zu Samples, Waveforms und Key Banks finden Sie auf Seite 161.

### Audioaufnahme in einem Song/Pattern

Da Songs und Patterns im MOTIF XS nur MIDI-Daten verarbeiten, können Audiosignale auch mit der Sampling-Funktion nicht direkt auf einer Spur aufgenommen werden.

Audiosdaten, die Sie durch Sampling auf einer Spur aufgenommen haben, werden als Sample Voice in einem Song/Pattern gespeichert. Die gespeicherte Sample Voice wird automatisch dem Mixing Part der aufgenommenen Spur zugewiesen. Zusätzlich werden die MIDI-Daten zur Auslösung der Sample Voice auf der Spur aufgenommen. Während der Wiedergabe starten die MIDI-Daten der Spur die Sample Voice. Im Ergebnis funktioniert die Spur letztlich als Audiospur.



Audiosdaten werden als Sample Voice aufgenommen, die einem Song/Pattern zugewiesen werden kann, und Note-On/Off-Events für die Wiedergabe des Audiosignals werden auf Spur 3 aufgezeichnet.

- MIDI-Daten
- - - Audiodaten
- ... MIDI-Daten zur Auslösung der Sample Voice

### Die Slice-Funktion

Die Slice-Funktion ist eine wichtige Sampling-Funktion in den Modi Song und Pattern, da mit ihr die Audiodaten in kleinere Teile zlegt werden können, die dann auf verschiedene Weise musikalisch sinnvoll behandelt werden können.

Slice führt eigentlich zwei Funktionen gleichzeitig am Sample aus.

Zunächst erzeugt die Funktion eine Sample Voice, indem das Original-Sample je nach Grundrhythmus in kleinere Samples eines bestimmten Notenwertes zerteilt wird (z. B. Achtel oder Sechzehntel), und daraufhin werden die Samples verschiedenen Key Banks zugeordnet. Die erzeugte Sample Voice wird automatisch dem Mixing-Part der zugehörigen Spur (Track) zugewiesen.

Zweitens erzeugt die Slice-Funktion Sequenzdaten, die aus Noten-Events bestehen, denen die Slice-Samples der Reihe nach zugeordnet sind. Die Noten-Events der erzeugten Sequenzdaten werden entsprechend den Key Banks chromatisch zugewiesen, wobei die klingende Länge der Noten-Events genau dem Originalrhythmus des Samples entspricht (also der Länge der Achtel oder Sechzehntel).

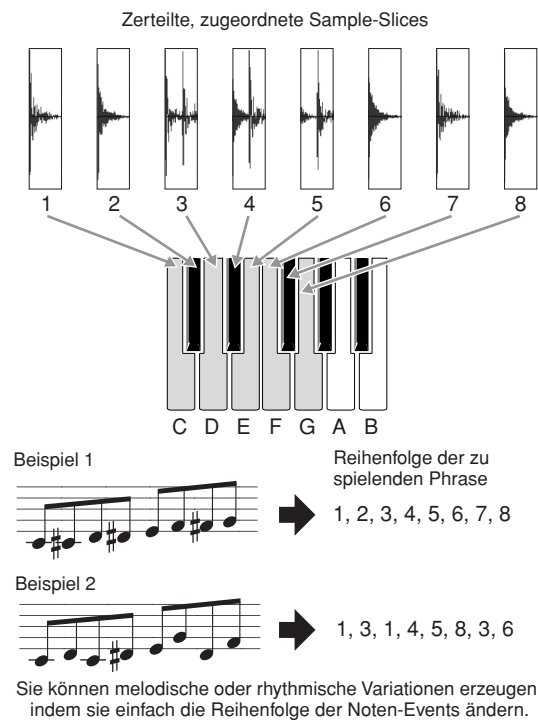
Im Endergebnis ist das Klangerlebnis bei Original-Sample und Slice-Sample genau gleich. Wäre dies das einzige Ergebnis, wäre Slice keine sehr sinnvolle Funktion. Sobald ein Sample jedoch auf diese Weise aufgeteilt wurde, kann es auf viele verschiedene Arten verändert und wiedergegeben werden.

Zunächst ist nun auf gewisse Weise eine Tempoänderung des Samples in Echtzeit möglich. Der MOTIF XS bietet zwar einen Time-Stretch-Job (Zeitdehnung), mit der das Tempo des Samples ebenfalls geändert werden kann, dieser Job lässt sich jedoch nicht in Echtzeit während des Tastaturspiels einsetzen, da es einige Zeit dauert, bis die Sample-Daten umgerechnet wurden. Bei den Slice-Samples können Sie hingegen die Geschwindigkeit der Sample-Wiedergabe durch Änderung des Tempowertes des Songs/Patterns in Echtzeit ändern.



Der zweite Vorteil besteht darin, dass Sie schnell und einfach Variationen des Original-Samples erstellen können, indem Sie die Wiedergabe der einzelnen Slice-Samples verändern.

Sie könnten zum Beispiel die Velocity-Werte und das Timing der Noten-Events der Slice-Samples ändern. Auf diese Weise können Sie Betonungen der Wiedergabe erreichen, oder dem Rhythmus des Samples z. B. ein Swing-Feeling verleihen. Darüber hinaus können Sie die Originalreihenfolge der Sample-Slices (als Noten-Events) ändern, wodurch sich auf einfache Weise neue und ungewöhnliche Klangvariationen ergeben.



## Sampling-Main-Display

Das Sampling-Main-Display, der „Eingangsbereich“ des Sampling-Modus, wird aus dem aktuellen Modus heraus aufgerufen. Wenn Sie im Song- oder Pattern-Modus die Taste [INTEGRATED SAMPLING] drücken, wird der Sampling-Modus aufgerufen, in dem Sie Sample Voices den Spuren eines Songs oder Patterns zuweisen können. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum ursprünglichen Modus (Song oder Pattern) zurückzukehren.

**HINWEIS** Dieser Abschnitt behandelt den Sampling-Modus, so wie er aus dem Song-/Pattern-Modus heraus aufgerufen wird. Auf Seite 162 finden Sie Anweisungen zur Verwendung der Sampling-Funktion im Voice-/Performance-Modus.

### Auswählen von Waveform und Key Bank – [INTEGRATED SAMPLING]

Im Sampling-Main-Display wählen Sie die Waveform und deren Key Bank aus, und Sie können den Klang des Samples hören, welcher der Key Bank zugewiesen ist.



Die Parameter ① – ⑦ und die Tasten [SF1], [SF5], [SF6] und [F6] entsprechen denjenigen, die erscheinen, wenn der Sampling-Modus aus dem Voice- oder Performance-Modus heraus aufgerufen wird. Siehe Seite 162.

#### ⑧ Track (nur Anzeige)

Zeigt die Spurnummer des ausgewählten Songs/Patterns an.

#### ⑨ Measure (nur Anzeige)

Zeigt die Taktnummer des momentan ausgewählten Songs/Patterns an.

**HINWEIS** Beachten Sie, dass Sie die User-Voices, die Sie im (vom Voice/Performance-Modus aus aufgerufenen) Sampling-Modus erstellt haben, den Mixing-Parts eines Songs/Patterns zuweisen können. Sie können auch im Voice-Edit-Modus die Waveforms, die Sie im (vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufenen) Sampling-Modus erstellt haben, den Voice-Elementen zuweisen.



# Sample-Aufnahme

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

Mit der Sample-Aufnahmefunktion können Sie Klänge direkt im MOTIF XS aufnehmen – z. B. Gesang über ein angeschlossenes Mikrofon, das Signal einer E-Gitarre, oder Audio von einem externen CD- oder MP3-Player – und im Instrument als Sample Voice speichern, die dann zur Erstellung eines Songs/Patterns verwendet wird. Auf Seite 39 finden Sie Anweisungen zur Verwendung der Sampling-Funktion im Song-/Pattern-Modus.

**HINWEIS** Dieser Abschnitt behandelt den Sampling-Modus, so wie er aus dem Song-/Pattern-Modus heraus aufgerufen wird. Auf Seite 163 finden Sie Anweisungen zur Verwendung der Sampling-Funktion im Voice-/Performance-Modus.

## Wichtig

Zur Verwendung der Sample-Funktion müssen im Instrument DIMM-Module installiert sein. Näheres zum Einbau von DIMMs finden Sie auf Seite 295. Die aufgenommenen (oder bearbeiteten) Sample-Daten befinden sich nur vorübergehend im DIMM und gehen beim Ausschalten verloren. Denken Sie daran, das USB-Speichergerät oder einen an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer bereit zu halten, bevor Sie die Sample-Funktion verwenden.

## Sampling Setup—[F6] Rec

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter für den Sampling-Vorgang einstellen. Drücken Sie die Taste [F6] im Sampling-Main-Display, um dieses Display aufzurufen. Drücken Sie die Taste [EXIT] zur Rückkehr zum Sampling-Main-Display.

Drücken Sie nach den Grundeinstellungen die Standby-Taste [F6], um das Record-Standby-Display aufzurufen (Seite 245).



### 1 Recording Type

Legt das Aufnahmeverfahren fest. Der Sampling-Vorgang und die erzeugten Sample-Daten hängen von den hiesigen Einstellungen ab.

**Einstellungen:** slice+seq, sample

#### slice+seq

Das aufgezeichnete Sample wird automatisch in „Slices“ („Abschnitte“) geteilt, die später als Sample Voice gespeichert werden. Diese werden aufeinander folgenden Noten auf der Tastatur zugewiesen. Diese Noten werden dann für die Wiedergabe automatisch als MIDI-Sequenzdaten (in der angegebenen Spur) angeordnet. Wenn beispielsweise ein 1-taktiges Schlagzeug-Pattern gesampelt und eine Achtelnote als Größe angegeben wird, wird der aufgezeichnete Takt in acht (fast genau gleich große) Samples aufgeteilt, die daraufhin acht aufeinander folgenden Noten auf der Klaviatur zugeordnet werden.

#### sample

Das aufgenommene Audiosignal wird als Sample Voice gespeichert. In dieser Einstellung werden keine MIDI-Sequenzdaten erzeugt, so dass das aufgenommene Sample nicht abgespielt wird, wenn Sie den Song oder das Pattern starten.

#### sample+note

Zusätzlich zu den Sample-Daten werden die entsprechenden Notendaten für die Wiedergabe des Samples erzeugt und auf der angegebenen Spur aufgezeichnet (8).

### 2 Input Source

Wählt den Eingangsanschluss, an dem das zu sampelnde Signal anliegt. Lesen Sie hierzu die Beschreibung des gleichnamigen Parameters auf Seite 164.

### 3 Stereo/Mono

Bestimmt, ob neue Samples als Mono- oder Stereo-Samples aufgenommen werden. Lesen Sie hierzu die Beschreibung des gleichnamigen Parameters auf Seite 164.

### 4 Record Next

Dies ist verfügbar, wenn Recording Type im Setup-Display auf „sample“ eingestellt ist. Lesen Sie hierzu die Beschreibung des gleichnamigen Parameters auf Seite 164.

### 5 Frequency

Bestimmt die Sampling-Frequenz. Lesen Sie hierzu die Beschreibung des gleichnamigen Parameters auf Seite 165.

### 6 Waveform

Legt die Waveform-Nummer als Ziel fest.

**Einstellungen:** 0001 – 1024

### ! VORSICHT

Dieser Vorgang überschreibt alle Daten, die in der Ziel-Waveform zuvor vorhanden waren. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

### 7 Keybank

Legt die Notenummer der Key Bank als Ziel fest. Der hier eingestellte Wert kann im Sampling-Edit-Modus bearbeitet werden (Seite 250). Bedenken Sie, dass dieser Parameter nicht eingestellt werden kann, wenn Recording Type auf „slice+seq“ steht.

**Einstellungen:** C-2 – G8

**HINWEIS** Wenn Recording Type auf „slice+seq“ eingestellt ist, werden Slice-Samples chromatisch aufsteigend Noten zugeordnet, beginnend jeweils bei C1 (MOTIF XS6), E0 (MOTIF XS7) oder A -1 (MOTIF XS8).

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Näheres siehe Seite 82.

### 8 Track

Bestimmt die Nummer der Spur, der das aufgezeichnete Sample zugeordnet wird. Nach erfolgter Aufnahme wird die erzeugte Sample Voice automatisch dem Mixing-Part der hier angegebenen Spur (Track) zugewiesen. Wenn Recording Type auf „slice+seq“ oder „sample+note“ steht, werden die Notendaten für die Wiedergabe der Sample Voice in der hier angegebenen Spur erzeugt.

**Einstellungen:** 01 – 16



**9 Part**

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Sie den Sampling-Modus vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufen hatten.

**10 Voice**

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Sie den Sampling-Modus vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufen hatten.

**11 Drum Key**

Dieser Parameter ist nicht verfügbar, wenn Sie den Sampling-Modus vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufen hatten.

**12 Recordable Time** (nur Anzeige)

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird unter Annahme eines Mono-Signals mit einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz berechnet. Der momentan belegte Speicherplatz wird im Display als blaue Linie angezeigt.

**13 [F6] Standby**

Mit dieser Taste rufen Sie das Sampling-Standby-Display auf. In diesem Display wird der Sampling-Vorgang ausgeführt. Näheres siehe Seite 245.

## Sampling Standby und Start – [F6] Standby

In diesem Display wird der Sampling-Vorgang gestartet. Drücken Sie im Setup-Display die Taste [F6], um dieses Display aufzurufen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Setup-Display zurückzukehren.

Drücken Sie nach Einstellung der erforderlichen Parameter die Start-Taste [F5], um den Sampling-Vorgang zu starten. Der tatsächliche Sampling-Beginn hängt von der Trigger-Mode-Einstellung ab.

**Wenn Trigger Mode (10) auf „level“ steht:**

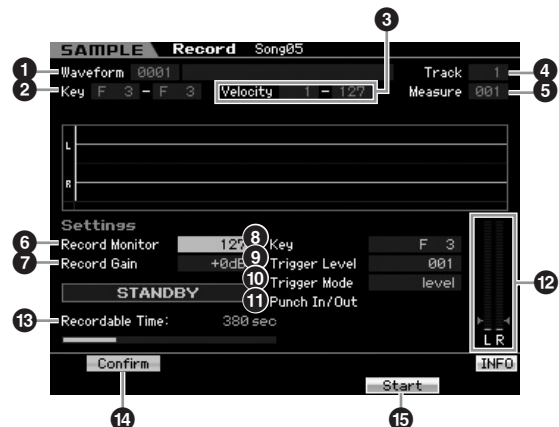
Auch dann, wenn Sie Taste [F5] drücken, erscheint nur die WAITING-Anzeige im Display, aber der eigentliche Sampling-Vorgang startet nicht. Wenn Audiosignal den angegebenen Trigger Level (9) überschreitet, wechselt die Anzeige WAITING zu RECORDING, und der Sampling-Vorgang startet.

**Wenn Trigger Mode (10) auf „meas“ steht:**

Auch dann, wenn Sie Taste [F5] drücken, erscheint nur die WAITING-Anzeige im Display, aber der eigentliche Sampling-Vorgang startet nicht. Stellen Sie Measure (5) bzw. den Takt ein, bei dem der Song / das Pattern beginnt, geben Sie beim Parameter Punch In/Out (11) eine Taktnummer ein, die höher ist als der Measure-Wert (5), und drücken Sie dann die Taste [▶] (Play) zum Starten der Wiedergabe. Nach dem Starten beginnt das Sampling am angegebenen Punch-In-Takt, und endet am angegebenen Punch-Out-Takt.

**Wenn Trigger Mode (10) auf „manual“ steht:**

Das Sampling (die Aufnahme) beginnt, sobald Sie die Start-Taste [F5] drücken.

**1 Waveform** (nur Anzeige)

Hier werden Nummer und Name der ausgewählten Waveform angezeigt.

**2 Key Range** (nur Anzeige)

Zeigt den Tastenbereich der momentan ausgewählten Key Bank an.

**3 Velocity (Velocity Range)** (nur Anzeige)

Zeigt den Velocity-Bereich der aktuell ausgewählten Key Bank an.

**4 Track** (nur Anzeige)

Zeigt die Nummer der Spur an, der das aufgezeichnete Sample zugeordnet wird.

**5 Measure**

Zeigt die Taktnummer des momentan ausgewählten Songs/Patterns an. Sie können die Taktnummer mit den Tasten [◀]/[▶] (Rücklauf/Vorlauf) ändern.

**Einstellungen:**

Bei Aufruf des Sampling-Modus vom Song-Modus aus: 001 – 999  
Bei Aufruf des Sampling-Modus vom Pattern-Modus aus: 001 – 256

**6 Record Monitor**

Bestimmt den Ausgangspegel des Monitorsignals. Dieses Monitor-signal wird an der PHONES-Buchse oder den Buchsen OUTPUT R und L/MONO ausgegeben.

**Einstellungen:** 0 – 127

**7 Record Gain**

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Input Source (Seite 244) auf „resample“ gestellt ist. Bestimmt die Aufnahmeverstärkung (englisch: Gain) beim Resampling. Je höher der Wert, desto höher die Lautstärke des resampelten Signals. Bevor Sie den Sampling-Vorgang auslösen, können Sie den geeigneten Pegel unter Ablesung der Pegelanzeige (12) einstellen, während Sie auf der Tastatur spielen.

**Einstellungen:** -12dB, -6dB, +0dB, +6dB, +12dB



**8 Key**

Zeigt die Key Bank (Seite 244) an, die im Sampling-Record-Setup-Display eingestellt wurde. Die Key Bank kann nach der Aufnahme sowohl hier als auch im Sampling Edit (Seite 250) geändert werden.

**Einstellungen:** C-2 – G8

**HINWEIS** Sie können den Key auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die Taste [SF6] KBD gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Klaviertaste. Näheres siehe Seite 82.

**9 Trigger Level**

Wenn Trigger Mode (10) auf „level“ eingestellt ist, müssen Sie auch den Trigger Level einstellen. Das Sampling (die Aufnahme) beginnt, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel überschreitet. Der hier eingestellte Pegel wird in der Pegelanzeige dargestellt als rotes Dreieck. Stellen Sie diesen Pegel niedrig genug ein, dass das gesamte Signal aufgenommen wird, aber nicht so niedrig, dass die Aufnahme durch Rauschsignale gestartet wird.

**Einstellungen:** 000 – 127

**10 Trigger Mode**

Bestimmt die Methode, mit der die Sample-Aufnahme ausgelöst wird.

**Einstellungen:** level, manual

**level**

Der Sampling-Vorgang beginnt, sobald das Eingangssignal den angegebenen Auslösepegel (9) überschreitet.

**Meas (Takt)**

Diese Einstellung sollte zusammen mit dem Punch-In/Out-Takt vorgenommen werden (11). Nachdem Sie die Taste [F6] Start gedrückt haben, beginnt das eigentliche Sampling am eingestellten Punch-In-Takt und endet am eingestellten Punch-Out-Takt. Das Sampling wird auch beendet, wenn der Song bzw. das Pattern durch Drücken der Taste [■] (Stop) angehalten wird. Mit dieser Methode können Sie das Audiosignal aufnehmen, während Sie die Signale der anderen Spuren hören können.

**manual**

Das Sampling beginnt bald nach dem Drücken der Taste [F6] REC. Mit dieser Einstellung können Sie das Sampling im gewünschten Moment starten, ungeachtet des Pegels der Audio-Signalquelle.

**11 Punch In/Out**

Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn Trigger Mode (10) auf „meas“ steht. Der Punch-In-Takt bestimmt den Punkt, an dem das Sampling automatisch startet; der Punch-Out-Takt bestimmt den Punkt, an dem das Sampling automatisch endet.

**Einstellungen:** 001 – 999 (Song-Modus), 001 – 256 (Pattern-Modus)

**12 Level Meter****13 Recordable Time (nur Anzeige)**

Lesen Sie hierzu die Beschreibung des gleichnamigen Parameters auf Seite 165.

**14 [SF1] Confirm**

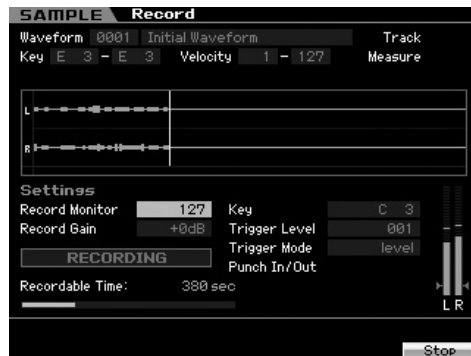
Dies ist verfügbar, wenn Recording Type im Setup-Display (Seite 244) auf „sample“ oder „sample+note“ eingestellt ist.

**15 [F5] Start**

Drücken Sie diese Taste, um den Sampling-Vorgang zu starten.

**Sampling-Display RECORDING**

Während des Sampling-Vorgangs erscheint eine grafische Darstellung der Audiodaten im Display.

**[F6] Stop**

Drücken Sie diese Taste, um das Sampling (die Aufnahme) zu beenden.

In allen folgenden Fällen erscheint das „FINISHED“-Display nach Abschluss des Samplings.

- Wenn Recording Type (Seite 244) auf „sample“ oder „sample+note“ gestellt ist, und [SF1] Confirm eingeschaltet ist.
- Wenn Recording Type (Seite 244) auf „slice+seq“ steht.

Im FINISHED-Display können das soeben aufgenommene Sample mit der Audition-Taste [SF1] anhören. Siehe unten für Einzelheiten.

**Sampling-Display FINISHED**

Wenn [F2] Confirm vor Sampling-Beginn eingeschaltet war, erscheint das unten abgebildete FINISHED-Display nach Abschluss des Sampling-Vorgangs. In diesem Display können das Sample anhören und überprüfen, indem Sie die Audition-Taste [SF1] drücken. Wenn Sie mit dem Klang zufrieden sind, drücken Sie die Taste [ENTER], um den aufgenommenen Klang als Sample-Daten zu fixieren. Wenn Sie mit dem Sampling-Ergebnis nicht zufrieden sind, drücken Sie die Taste [EXIT] und beginnen Sie von vorn. Wenn [F2] Confirm vor Sampling-Beginn ausgeschaltet war, fixiert der Sampling-Vorgang automatisch die Sample-Daten und kehrt zurück zum Setup-Display (Seite 244).

**[SF1] Audition**

Durch Festhalten dieser Taste können Sie das aufgenommene Sample anhören. Dadurch können Sie genau hören, wie das Sample abgespielt wird.



**HINWEIS** Wenn Recording Type (Seite 244) auf „sample“ oder „sample+note“ gestellt und [SF1] Confirm ausgeschaltet ist, fixiert der Sampling-Vorgang automatisch die soeben aufgenommenen Sample-Daten und kehrt zurück zum Setup-Display (Seite 244). Beachten Sie bitte, dass das Instrument nach dem Sampling zum Standby-Display zurückkehrt, wenn Record Next im Setup-Display vor dem Sampling-Vorgang eingeschaltet war.

**HINWEIS** Wenn Recording Type (Seite 244) auf „slice+seq“ gestellt ist, ruft das Stoppen der Aufnahme das Record-Trim-Display auf (Seite 247).

## Sample beschneiden – Record-Trim-Display

Wenn Recording Type (Seite 244) auf „slice+seq“ gestellt ist, ruft das Stoppen der Aufnahme (und nachfolgender Fixierung der Daten bei eingeschaltetem Confirm) dieses Display auf. In diesem Display können Sie die nicht benötigten Sample-Daten löschen, die sich vor dem Startpunkt und hinter dem Endpunkt befinden. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum Setup-Display zurückzukehren. Die Bedienungsvorgänge im Record-Trim-Display sind die folgenden.

### 1 Stellen Sie den Startpunkt auf den Punkt ein, an dem der eigentliche Klang des Samples beginnt.

Mit der Audition-Taste [SF1] können Sie das Sample anhören, und mit [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In können Sie die Wellenformdarstellung betrachten.

**HINWEIS** Wenn Sie die Taste [SF6] NUM drücken, können Sie [SF1] – [SF5] und [F1] – [F6] als Zifferntasten benutzen. Durch Drücken der [EXIT]-Taste werden deren Tasten in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt. Näheres siehe Seite 81.

### 2 Stellen Sie Tempo (9), Meter (10) und Measure (11) für die Sample-Wiedergabe ein.

Der Endpunkt (8) wird automatisch geändert, so dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den hiesigen Einstellungen übereinstimmt.

### 3 Stellen Sie den Loop-Punkt (7) wie erforderlich ein.

Wenn die Menüanzeige der Taste [SF2] auf „LP=ST“, steht, haben Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) dieselbe Adresse. Das bedeutet, dass sich beide gleichzeitig ändern, auch wenn nur einer der Punkte geändert wird. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, ändert sich das Menü von „LP=ST“ zu „LP≠ST“. Wenn die Menüanzeige hier auf „LP≠ST“, steht, können Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) unabhängig voneinander geändert werden. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, wird der Adresswert von Start nach Loop kopiert, so dass beide Punkte denselben Adresswert haben. Auch die Menüanzeige der [SF2]-Taste ändert sich von „LP≠ST“ zu „LP=ST“.

### 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Um den Vorgang abubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

### 5 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Extract-Vorgang auszuführen und unerwünschte Passagen des Samples abzuschneiden.

### 6 Drücken Sie die Slice-Taste [F6], um das Slice-Display aufzurufen.

#### ! VORSICHT

Die mit der Funktion Extract gelöschten Daten können nicht wiederhergestellt werden. Falls Sie versehentlich in den genutzten Teil des Samples hineingeschnitten haben, drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Setup-Display zurückzukehren, und führen Sie dann den Sampling-Vorgang erneut aus.



Die Parameter 1 – 5 entsprechen denen im Standby-Display (Seite 245).

#### 6 Start Point

Bestimmt den Startpunkt der Sample-Wiedergabe. Der Teil links dieses Punktes wird nicht wiedergegeben.

**Einstellungen:** 0000000 – End point

#### 7 Loop Point

Bestimmt den Loop-Punkt, bei dem die Schleifenwiedergabe beginnt. Wenn Play auf „loop“ gestellt ist, wird das Sample zwischen diesem Loop-Punkt und dem Endpunkt abgespielt (6).

**Einstellungen:** 0000000 – End point

#### 8 End Point

Bestimmt den Endpunkt der Sample-Wiedergabe. Der Teil rechts dieses Punktes wird nicht wiedergegeben. Der Endpunkt wird automatisch bestimmt, so dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Tempo (9), Meter (10) und Measure (11) übereinstimmt.

**Einstellungen:** 0000000 – (je nach Sample-Länge)

#### 9 Tempo

Bestimmt das Tempo der Sample-Wiedergabe. Durch Einstellen des Tempos ändert sich der Endpunkt (8) so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Taktmaß (Meter) und Takt (Measure) übereinstimmt.

**Einstellungen:** 5,0 – 300,0



**10 Meter**

Bestimmt das Taktmaß (Meter) der Sample-Wiedergabe. Durch Einstellen des Taktmaßes ändert sich der Endpunkt (8) so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Tempo und Takt (Measure) übereinstimmt.

**Einstellungen:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

**11 Measure**

Bestimmt die Anzahl der Takte der Sample-Wiedergabe. Durch Einstellen der Taktanzahl ändert sich der Endpunkt (8) so, dass die Länge zwischen Start- und Endpunkt mit den Einstellungen von Tempo und Taktmaß (Meter) übereinstimmt.

**Einstellungen:**

Measure: 000 – 032

Beat: 00 – 15 (variiert je nach Einstellung bei Meter.)

**12 Recordable Time** (nur Anzeige)

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird unter Annahme eines Mono-Signals mit einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz berechnet. Der momentan belegte Speicherplatz wird im Display als blaue Linie angezeigt.

**13 [SF1] Audition**

Durch Festhalten dieser Taste können Sie das ausgewählte Sample anhören. Dadurch können Sie genau hören, wie das Sample abgespielt wird.

**14 [SF2] LP=ST**

Wenn die Menüanzeige hier auf „LP=ST“, steht, haben Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) dieselbe Adresse. Das bedeutet, dass sich beide gleichzeitig ändern, auch wenn nur einer der Punkte geändert wird. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, ändert sich das Menü von „LP=ST“ zu „LP≠ST“. Wenn die Menüanzeige hier auf „LP≠ST“, steht, können Start (Startpunkt) und Loop (Loop-Startpunkt) unabhängig voneinander geändert werden. Wenn Sie in diesem Zustand die Taste [SF2] drücken, wird der Adresswert von Start nach Loop kopiert, so dass beide Punkte denselben Adresswert haben. Auch die Menüanzeige ändert sich von „LP≠ST“ zu „LP=ST“.

**15 [SF3] Display**

Durch Drücken der [SF3]-Taste wird die Vergrößerungsstufe so eingestellt, dass die gesamte Waveform einschließlich Start- und Endpunkt im Display angezeigt wird.

**16 [SF4] Zoom Out****17 [SF5] Zoom In**

Drücken Sie diese Tasten, um die Wellenformdarstellung des Samples hinein- oder hinauszuzoomen.

**18 [F6] Slice**

Mit dieser Taste rufen Sie das Record-Slice-Display auf.

**19 [SF6] NUM**

Wenn „NUM“ im Reiter angezeigt wird, können Sie die Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] als Zifferntasten benutzen, wenn Sie die Taste [SF6] drücken.

## Sample zerteilen – Record-Slice-Display

Wenn Recording Type (Seite 244) auf „slice+seq“ gestellt ist, können Sie dieses Display mit der Slice-Taste [F6] im Record-Slice-Display aufrufen. Von diesem Display aus können Sie das aufgenommene Sample anhand des Rhythmus' des Original-Samples in mehrere Slices zerteilen. Durch die Slice-Funktion wird das aufgezeichnete Sample zunächst in „Slices“ („Abschnitte“) geteilt, die später als Sample Voice gespeichert werden. Diese werden aufeinander folgenden Noten auf der Tastatur zugewiesen. Diese Noten werden dann für die Wiedergabe automatisch als MIDI-Sequenzdaten (in der angegebenen Spur) angeordnet.

Die Bedienungsvorgänge im Record-Slice-Display sind die folgenden.

**1 Wählen Sie einen Slice Type (6).****2 Stellen Sie die Anzahl der Takte (7) für die Sample-Wiedergabe ein.****3 Stellen Sie Meter (8), Sub Divide (9) und Sensitivity (10) ein.****4 Drücken Sie die Apply-Taste [SF4], um den Slice-Job auszuführen.**

Die Farbe von Apply wechselt von Grün zu Grau. Zu diesem Zeitpunkt wurde das Sample vorübergehend geändert und noch nicht in den Daten fixiert.

**5 Überprüfen Sie das Ergebnis des Slice-Vorgangs.**

Drücken Sie die Audition-Taste [SF1], um sich das geänderte Sample anzuhören. Wenn Sie mit dem Ergebnis zufrieden sind, fahren Sie fort bei Schritt 6. Wenn Sie nicht zufrieden sind und es nochmals versuchen möchten, drücken Sie die Apply-Taste [SF4] erneut, um den Slice-Job abzubrechen und das Sample in den Originalzustand zu versetzen. Die Farbe von Apply wechselt zu Grün. Führen Sie in diesem Fall den Vorgang ab Schritt 1 nochmals aus.

**6 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das Ergebnis des Jobs als Sample-Daten zu fixieren.**

Daraufhin kehrt das Instrument zum Setup-Bildschirm zurück.

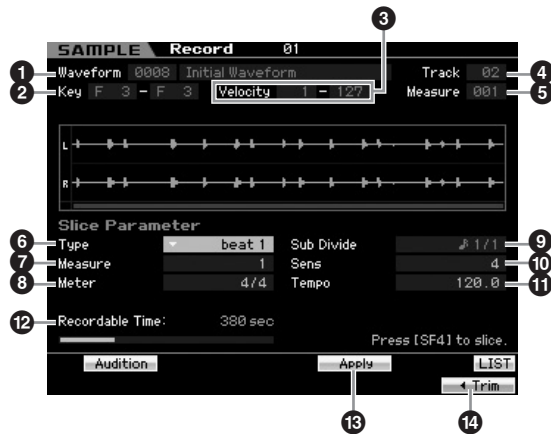
**7 Drücken Sie mehrmals die [EXIT]-Taste, um in den Song- oder Pattern-Modus zurückzukehren.**

Hören Sie sich die aufgenommene Spur mit dem Slice-Sample an.

**8 Bevor Sie ausschalten, speichern Sie die Song- oder Pattern-Daten im internen Speicher, und speichern Sie die erzeugte Waveform auf einem USB-Speichergerät oder einem im MOTIF XS-Netzwerk befindlichen Computer.**

Informationen zum Speichern (Store/Save) finden Sie auf Seiten 186 und 278.





Die Parameter ① – ⑤ entsprechen denen im Standby-Display (Seite 245).

## ⑥ Type

Hier können Sie den Slice-Typ auswählen, der am besten zum Original-Sample passt. Bestimmt, wie das Sample zerteilt wird und damit auf gewisse Weise auch die resultierende Klangqualität.

**Einstellungen:** beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

### beat1 – 3

Dieser Slice-Typ ist für perkussive Phrasen geeignet, wie beispielsweise für Drums oder Bässe mit einem schnellen Attack und kurzem Decay. Es stehen drei Varianten zur Verfügung.

### Phrase1 – 4

Diese Einstellung ist ideal für Phrasen mit Becken oder anderen Instrumenten mit einem langen Decay. Es stehen vier Varianten zur Verfügung.

### quick

Unabhängig vom Inhalt der Phrase wird das Sample an den angegebenen Notenunterteilungen geteilt. Die Anzahl der Slices pro Takt ist das Produkt aus ersten Zahl des Parameters Meter (Taktart) mal der zweiten Zahl des Parameters Sub Divide.

**HINWEIS** Hilfreiche Hinweise für die sinnvolle Verwendung des Parameters Slice Type mit verschiedenen Samples finden Sie im Abschnitt „Tipps zur Verwendung der Slice-Typen“ weiter unten.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Eintrag mit der List-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

## ⑦ Measure (Takt)

Bestimmt die Anzahl der Takte der Sample-Wiedergabe. Bei Ausführung der Slice-Funktion werden Sequenzdaten über die angegebene Anzahl an Takten erstellt. Die Sequenzdaten werden vom Beginn des aktuellen Taktes erzeugt, an dem das Sampling gestartet wird.

**Einstellungen:** 1 – 8

## ⑧ Meter (Taktmaß)

Bestimmt das Taktmaß (Meter) des Samples. Diese Einstellung hier ist die grundlegende Slice-Einheit.

**Einstellungen:** 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

## ⑨ Sub Divide (Unterteilung)

Der Taktmaß-Parameter stellt die Grundeinheit für das Slicing dar, und die Unterteilung gibt eine noch feinere Auflösung für Phrasen mit Regions, die kürzere Noten enthalten. Für eine eintaktige Phrase mit Vierteln und Achteln sollte das Taktmaß beispielsweise auf 4/4 und Sub Divide auf 1/2 gestellt werden. Dieser Parameter hat keine

Auswirkungen, wenn der Parameter Slice Type auf „beat 1 – 2“ steht.

### Einstellungen:

Wenn Meter auf „1 – 8/4“ gestellt ist: Viertelnote (1/1), Achtelnote (1/2), Vierteltriole (1/3), Sechzehntelnote (1/4), Achteltriole (1/6), 32stel-Note (1/8), 32stel-Triole (1/12)

Wenn Meter auf „1 – 16/8“ gestellt ist: Achtelnote (1/1), Sechzehntelnote (1/2), Achteltriole (1/3), 32stel-Note (1/4), Sechzehnteltriole (1/6)

Wenn Meter auf „1 – 16/16“ gestellt ist: Sechzehntelnote (1/1), 32stel-Note (1/2), 16stel-Triole (1/3)

**HINWEIS** Die maximale Slice-Auflösung für Stereo-Samples liegt bei 64 Slices, für Mono-Samples bei 128 Slices.

## ⑩ Sens (Sensitivity)

Stellt die mit dem Parameter Sub Divide angegebenen Unterteilungen noch genauer ein. Höhere Werte führen zu höherer Auflösung; dadurch können sogar feinere Noten und kleinere Sounds entdeckt und unterteilt werden. Hören Sie sich mit Hilfe der Audition-Funktion (drücken Sie [SF1]) die Ergebnisse an. Falls Sie nicht zufrieden sind, ändern Sie die Einstellungen, und versuchen Sie es erneut. Dieser Parameter hat keine Auswirkung, wenn der Slice-Typ „quick“ gewählt ist.

**Einstellungen:** 1 – 5

## ⑪ Tempo

Bestimmt das Tempo, mit dem die Slice-Samples mit der Audition-Taste [SF1] abgespielt werden. Der hier eingestellte Wert wird auf das Tempo der Song-/Pattern-Wiedergabe angewendet.

**Einstellungen:** 005 – 300

## ⑫ Recordable Time (nur Anzeige)

Zeigt die verbleibende Sampling-Dauer im verfügbaren Speicher an. Die hier angezeigte Zeit wird unter Annahme eines Mono-Signals mit einer Sampling-Frequenz von 44,1 kHz berechnet. Der momentan belegte Speicherplatz wird im Display als blaue Linie angezeigt.

## ⑬ [SF4] Apply

Wenn dieses Reiter-Menü in Grün angezeigt wird, ist das Sampling (die Aufnahme) abgeschlossen, und der Slice-Vorgang wurde noch nicht ausgeführt. Wenn Sie in dieser Situation diese Taste drücken, wird der Slice-Vorgang ausgeführt und das Reiter-Menü wechselt zu Grau.

Wenn dieses Reiter-Menü in Grau angezeigt wird, sind sowohl Sampling (Aufnahme) als auch der Slice-Vorgang abgeschlossen. Wenn Sie in dieser Situation diese Taste drücken, kehren Sie zum Zustand vor dem Slice-Vorgang zurück, wobei „Apply“ grün leuchtet.

## ⑭ [F6] Trim

Mit dieser Taste rufen Sie das Record-Trim-Display (Seite 247) auf, in dem Sie unbenötigte Teile des Samples löschen können.



## Tipps zur Verwendung der Slice-Typen

### Percussion-Phrasen mit kurzen Decays in Slices unterteilen

Unterteilen Sie die Phrase zuerst mit „beat1“. Falls das Ergebnis einen schwachen Attack hat oder der Release-Anteil der Phrase überlappend erscheint, versuchen Sie es erneut mit „beat2“. Versuchen Sie, die Envelope Sensitivity für eine feinere Steuerung anzupassen.

Falls sich mit „beat1“ die Attack-Anteile überlappen oder das gesamte rhythmische Feeling verschlechtert wird, versuchen Sie es erneut mit „beat3“. Nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor.

### Unterteilen von Phrasen mit langen Decays

Unterteilen Sie die Phrase zuerst mit „phrase1“. Falls das Ergebnis einen schwachen Attack hat oder der Release-Anteil der Phrase überlappend erscheint, versuchen Sie es erneut mit „phrase2“. Nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor.

Falls mit „phrase1“ die Punkte zwischen den Slices grob klingen und das Gesamtgefühl unstetig ist, versuchen Sie es erneut mit „phrase3“ oder „phrase4“, und stellen Sie Sub Divide auf eine feinere Auflösung ein. Nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor. Die Einstellung „phrase3“ eignet sich am besten für gehaltene Streicher oder Bass-Sounds ohne Vibrato, mit anderen Worten, die Tonhöhe bleibt bei dieser Einstellung konstant. Es können auch echoähnliche Effekte erzeugt werden, wenn diese Einstellung auf Percussion-Phrasen mit kurzem Decay angewendet wird.

Falls mit der Einstellung „phrase1“ die Punkte zwischen Slices grob klingen und das Gesamtgefühl unstetig ist, versuchen Sie es erneut mit der Einstellung „phrase4“, und stellen Sie den Parameter Sub Divide auf eine feinere Auflösung ein. Nehmen Sie mit dem Parameter Envelope Sensitivity abschließende Anpassungen vor. Die Einstellung „phrase4“ eignet sich am besten für gehaltene Streicher oder Blechbläser-Sounds mit Vibrato, aber auch für Vokalphrasen.

## Erforderlicher Wave-Speicherplatz für Slice-Vorgänge

Einzelne Slices von Wellenformdaten, die mit Hilfe der Slice-Vorgänge erzeugt wurden, benötigen etwas 1,5 mal so viel Speicherplatz wie das Original, da den Slices automatisch ein Tail-Abschnitt und Fade-In- und Fade-Out-Abschnitte zu Beginn und am Ende der Wellenformdaten hinzugefügt werden. Auf diese Weise kann selbst bei höherem Tempo eine maximale Soundqualität beibehalten werden, und es werden weichere Übergänge zwischen den Slices erzeugt (wenn der Slice-Typ „quick“ ausgewählt ist, wird kein Tail-Abschnitt angefügt).

Für die Syntheseberechnungen, die bei jedem Slice-Vorgang ausgeführt werden, wird ein Bereich des Arbeitsspeichers benötigt, aber auch ausreichend Speicherplatz, um die komplettierten Waveforms zu behalten. Für die Sampling-Frequenz von 44,1 kHz finden Sie den für jeden Slice-Typ erforderlichen Speicherplatz (in Kilobytes) in der folgenden Übersicht.

beat 1	Originalgröße der Wave X N + (0,3 X Anzahl der Slices)
beat 2	Originalgröße der Wave X N + (0,2 X Anzahl der Slices)
beat 3	Originalgröße der Wave X N + (0,3 X Anzahl der Slices)
phrase 1	Originalgröße der Wave X N + (5,8 X Anzahl der Slices)
phrase 2	Originalgröße der Wave X N + (1,4 X Anzahl der Slices)
phrase 3	Originalgröße der Wave X N + (0,4 X Anzahl der Slices)
phrase 4	Originalgröße der Wave X N + (1,4 X Anzahl der Slices)
quick	Originalgröße der Wave X N + (0,7 X Anzahl der Slices)

Bei Mono-Samples ist N = 5,5, und bei Stereo-Samples ist N = 8. Außerdem verdoppelt sich die Slice-Anzahl bei Stereo-Samples.

## Sampling-Edit-Modus

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Der Sampling-Edit-Modus bietet Ihnen umfangreiche und detaillierte Einstellmöglichkeiten zur Bearbeitung des aufgenommenen Samples und zum Ändern der Sample-Einstellungen. Drücken Sie die Taste [EDIT] im Sampling-Main-Display, um das Sampling-Edit-Display aufzurufen. Drücken Sie die Taste [EXIT] zur Rückkehr zum Sampling-Main-Display.

Entspricht dem Sampling-Modus, so wie er vom Voice- oder Performance-Modus aus aufgerufen wird. Informationen über den Sampling-Edit-Modus erfahren Sie auf Seite 167.

## Sampling-Jobs

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Im Sampling-Job-Modus können Sie aufgenommene Samples umrechnen und verändern. 18 Sampling-Jobs stehen zur Verfügung.

Entspricht dem Sampling-Modus, so wie er vom Voice- oder Performance-Modus aus aufgerufen wird. Informationen über die Sampling-Jobs erhalten Sie auf Seite 171.



# Verwendung als Master-Keyboard (Master-Modus)

Dieser Synthesizer ist mit einer derartigen Vielzahl an verschiedenen Leistungsmerkmalen, Funktionen und Vorgängen ausgestattet, dass es Ihnen möglicherweise schwer fällt, die benötigte Funktion zu finden und aufzurufen. Hierfür wurde die Master-Funktion eingebaut. Mit Hilfe dieser Funktion können Sie die Vorgänge speichern, die Sie in jedem Modus am häufigsten einsetzen, und sie dann mit einem einfachen Tastendruck aufrufen. Der MOTIF XS verfügt über insgesamt 128 Speicherplätze für Ihre eigenen User-Master-Einstellungen.

Drücken Sie die [MASTER]-Taste, um in den Master-Play-Modus zu wechseln.

## Master-Play-Modus

Um in den Master-Play-Modus zu wechseln und das entsprechende Display aufzurufen, drücken Sie im aktuellen Modus die [MASTER]-Taste.

### Auswählen eines Master-Programms

Der MOTIF XS enthält 128 speziell programmierte Master, die im internen User-Speicher (Flash-ROM) gespeichert sind. Die Bank besteht aus acht Gruppen (A bis H), von denen jede 16 Master-Programme enthält. Um das gewünschte Master-Programm auszuwählen, wählen Sie die entsprechende Bank und Nummer aus.

### Im Master-Play-Modus auf der Tastatur spielen – [MASTER]

Im Master-Play-Modus können Sie ein Master-Programm auswählen und entsprechend der Einstellungen des ausgewählten Master-Programms auf der Tastatur spielen. Durch Ändern der Master-Nummer können Sie einen der Modi und verschiedene Einstellungen aufrufen, beispielsweise die Einstellungen für den (multitimbralen oder Einzel-) Klangerzeuger sowie die MIDI-Einstellungen.



#### 1 Master-Nummer (Gruppe/Nummer)

Zeigt die Nummer des ausgewählten Masters an.

**HINWEIS** Die Master-Nummern 001 bis 128 werden in das (in Klammern gezeigte) Format der Banken A bis H und Programm-Nummern 1 bis 16 (für jede Bank) konvertiert. Dieses Format bezieht sich auf die Gruppentasten [A] – [H] und die Nummerntasten [1] – [16]. Die Master-Nummern und die entsprechenden Gruppen/Nummern sind nachstehend aufgelistet.

Gruppe/Nummer	Programmnummer
A01 – 16	001 – 016
B01 – 16	017 – 032
C01 – 16	033 – 048
D01 – 16	049 – 064
E01 – 16	065 – 080
F01 – 16	081 – 096
G01 – 16	097 – 112
H01 – 16	113 – 128

#### 2 Master-Name (nur Anzeige)

Zeigt den Namen des aktuellen Masters an.

#### 3 Modus (nur Anzeige)

Zeigt den im aktuellen Master gespeicherten Modus an. Hier wird einer der Modi (Voice, Performance, Pattern oder Song) angezeigt.

#### 4 Programmnummer (nur Anzeige)

Legt die Programmnummer (Voice-, Performance-, Song- oder Pattern-Nummer) fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird. Die Programmtypen variieren je nach gespeichertem Modus.

Wenn der Voice-Modus gespeichert wird:	Voice-Bank/-Nummer
Wenn der Performance-Modus gespeichert wird:	Performance-Bank/-Nummer
Wenn der Song-Modus gespeichert wird:	Song-Nummer
Wenn der Pattern-Modus gespeichert wird:	Pattern-Nummer

#### 5 Oktave

Zeigt die Oktavlage der Tastatur an, die durch die OCTAVE-Tasten eingestellt wurde. Dieser Parameter bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Voice verglichen mit der normalen Oktavlage verschoben ist.



6 Drehregler 1 – 8

Zeigt die Parameter, denen die Knobs 1 – 8 jeweils zugewiesen sind, und deren aktuelle Werte an. Wenn Sie die Taste [SELECTED PART CONTROL] mehrfach drücken, schalten Sie zwischen den Parametergruppen um (durch die Lämpchen angezeigt). Näheres über die Parameter finden Sie weiter unten.

Wenn der Voice-Modus gespeichert wird:	Siehe Seite 89.
Wenn der Performance-Modus gespeichert wird:	Siehe Seite 136.
Wenn der Song-Modus gespeichert wird:	Siehe Seite 180.
Wenn der Pattern-Modus gespeichert wird:	Siehe Seite 210.

7 Controller-Schiebereglern 1 – 8

Zeigt die Pegel der jeweiligen Controller-Schiebereglern 1 – 8 an. Welches Ziel mit den Schieberegler wird, variiert je nach dem Modus, der im aktuellen Master gespeichert wird.

Wenn der Voice-Modus gespeichert wird:	Lautstärke für Element 1 – 8
Wenn der Performance-Modus gespeichert wird:	Lautstärke für Part 1 – 4
Wenn der Song-Modus gespeichert wird:	Lautstärke für Part 1 – 16
Wenn der Pattern-Modus gespeichert wird:	

[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Arpeggio 1 – 5)

Wenn der Voice- oder der Performance-Modus gespeichert wird, ist jeder der Tasten [SF1] ARP1 bis [SF5] ARP5 entsprechend der Voice- oder Performance-Nummer ein unterschiedlicher Arpeggio-Typ zugewiesen. Die Arpeggio-Typen sind den Tasten mit dem Achtelnoten-Symbol auf dem Reiter im Display zugeordnet. Diese können Sie aufrufen, indem Sie diese Tasten zu beliebiger Zeit während Ihres Tastaturspiels drücken.

[SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

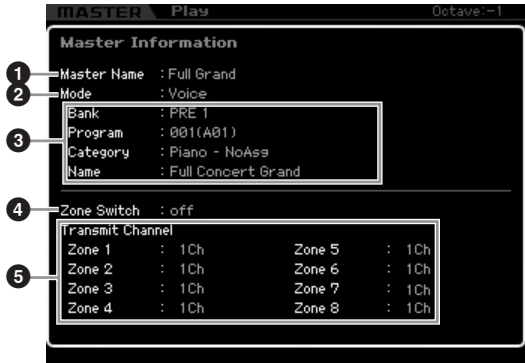
Wenn der Song- oder der Pattern-Modus gespeichert wird, ist jeder der Tasten [SF1] ARP1 bis [SF5] ARP5 entsprechend der Song- oder Pattern-Nummer eine unterschiedliche Scene-Einstellung zugewiesen.

[SF6] INFO (Information)

Drücken Sie diese Taste, um das Informationsfenster des aktuellen Masters aufzurufen.

Master-Informationen – [SF6] INFO (Information)

In diesem Fenster erhalten Sie Informationen über das aktuelle Master. Die Einstellungen können hier nicht geändert werden.



1 Master Name

Zeigt den Namen des aktuellen Masters an.

2 Mode

Zeigt den im aktuellen Master gespeicherten Modus an. Hier wird einer der Modi (Voice, Performance, Pattern oder Song) angezeigt.

3 Program

Zeigt die Nummer und den Namen des Programms (Voice, Performance, Song, oder Pattern) an, das bei Auswahl des Masters aufgerufen wird. Das Programm variiert je nach gespeichertem Modus.

Wenn der Voice-Modus gespeichert wird:	Bank, Nummer, Kategorie und Name der Voice
Wenn der Performance-Modus gespeichert wird:	Bank, Nummer, Kategorie und Name der Performance
Wenn der Song-Modus gespeichert wird:	Nummer und Name des Songs
Wenn der Pattern-Modus gespeichert wird:	Nummer und Name des Patterns

4 Zone Switch

Bestimmt, ob die Tastatur in (bis zu) acht unabhängige Bereiche, die als „Zonen“ bezeichnet werden, unterteilt ist oder nicht. Näheres zu den Zonen finden Sie auf Seite 253.

5 Transmit Channel

Zeigt den MIDI-Sendekanal der einzelnen Zonen an (wenn der Zone Switch auf „on“ gestellt ist).



# Master-Edit-Modus

Im Master-Edit-Modus können Sie durch die Bearbeitung der entsprechenden Parameter Ihre eigenen, aus bis zu acht verschiedenen Zonen (Tastaturbereichen) bestehenden Master-Programme erstellen. Um in den Master-Edit-Modus zu wechseln, drücken Sie im Master-Play-Modus die [EDIT]-Taste. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren.

## Common Edit und Zone Edit

Im Master-Modus können Sie die Tastatur in (bis zu) acht unabhängige Bereiche unterteilen, die als „Zonen“ bezeichnet werden. Jeder Zone können unterschiedliche MIDI-Kanäle und unterschiedliche Funktionen der Dreh- und Schieberegler zugewiesen werden. Dadurch wird es möglich, gleichzeitig mehrere Parts des multitimbralen Klangerzeugers über eine einzige Tastatur zu steuern, oder zusätzlich zu den internen Voices dieses Synthesizers über mehrere verschiedene Kanäle die Voices eines externen MIDI-Instruments zu steuern. Auf diese Weise können Sie den MOTIF XS praktisch die Arbeit mehrerer Keyboards ausführen lassen. Sie können die Parameter zu den acht Zonen im Master-Edit-Modus speichern und die Einstellungen als User-Master sichern.

Es gibt zwei Arten von Displays zur Master-Bearbeitung: diejenigen zur Bearbeitung von Parametern, die für alle acht Zonen gemeinsam gelten, und diejenigen zur Bearbeitung einzelner Zonen.

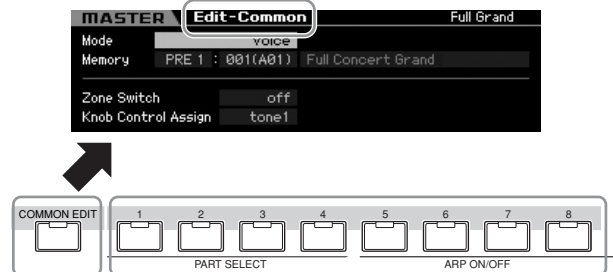
## Master-Edit-Modus – Bedienungsschritte

- 1 Drücken Sie die Taste [MASTER], um in den Master-Play-Modus zu wechseln, und wählen Sie dann ein Master aus.**
- 2 Drücken Sie die Taste [EDIT], um in den Master-Edit-Modus zu wechseln.**
- 3 Stellen Sie bei Bedarf den Zone-Switch-Parameter im Other-Display auf „on“.**
- 4 Rufen Sie das Common-Edit-Display oder das Zone-Edit-Display auf.**

Zum Aufrufen des Common-Edit-Displays drücken Sie die [COMMON EDIT]-Taste. Im Common-Edit-Modus können Sie den Modus und die Programmnummer, die bei Auswahl des Masters aufgerufen werden, sowie den Master-Namen angeben.

Zum Aufrufen des Zone-Edit-Displays drücken Sie eine der Nummertasten [1] – [8], um die zu bearbeitende Zone auszuwählen. Hier können Sie verschiedene Parameter einstellen, beispielsweise den Tastaturbereich und den MIDI-Sendekanal für jede Zone im Zone-Edit-Modus.

Common-Edit-Display



Zone-Edit-Display

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
Transmit Channel	1	1	1	1
Int Switch	✓			
Ext Switch	✓			

- 5 Rufen Sie das Edit-Display mit den zu bearbeitenden Parametern auf, indem Sie die Tasten [F1] – [F5] und [SF1] – [SF2] drücken.**
- 6 Bewegen Sie den Cursor auf den gewünschten Parameter.**
- 7 Ändern Sie den Wert mit den Tasten [INC/YES], [DEC/NO] und dem Wählrad.**
- 8 Wiederholen Sie die Schritte 4 – 7 nach Bedarf.**
- 9 Geben Sie im Name-Display (Seite 254) des Common Edit einen Namen für das Master ein.**
- 10 Wenn Sie das bearbeitete Master speichern möchten, drücken Sie die Taste [STORE], um das Store-Fenster (Seite 254) aufzurufen.**

Detaillierte Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 254.

### ⚠ VORSICHT

Das bearbeitete Master geht verloren, wenn Sie ein anderes Master auswählen, in einen anderen Modus wechseln oder das Gerät ausschalten. Denken Sie daran, die Master-Daten im internen Speicher zu sichern, indem Sie die [STORE]-Taste drücken, bevor Sie ein anderes Master auswählen, in einen anderen Modus wechseln oder das Gerät ausschalten.

**HINWEIS** Sichern Sie bei Bedarf die bearbeiteten und gespeicherten Master-Daten auf einem USB-Speichergerät oder einem über ein Netzwerk an den MOTIF XS angeschlossenen Computer. Bedenken Sie, dass die bearbeiteten Master-Daten im internen User-Speicher (Flash ROM) abgelegt werden und auch beim Ausschalten des Geräts erhalten bleiben. Daher ist es nicht notwendig, die Daten auf einem externen Gerät zu sichern; wir empfehlen nichtsdestotrotz, alle wichtigen Daten auf einem externen Gerät zu sichern bzw. zu archivieren. Einzelheiten hierzu finden Sie auf Seite 278.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



## Die Anzeige [E]

Wenn Sie im Master-Edit-Modus einen Parameterwert ändern, erscheint in der oberen rechten Ecke des Displays die Anzeige [E] (Edit-Anzeige). Diese bestätigt, dass das Master zwar geändert, die geänderte Version jedoch noch nicht gespeichert wurde. Zum Speichern des aktuellen Zustands folgen Sie den nachstehenden Anweisungen.

## Speichern des erstellten Masters

[MASTER] → [STORE]

### 1 Drücken Sie im Master-Modus die Taste [STORE].

Das Master-Store-Fenster erscheint.



### 2 Wählen Sie das Speicherziel für das Master aus.

Wählen Sie mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] eine Master-Nummer als Speicherziel aus.

Sie können die Master-Nummer mit den Tasten [USER 1], [A] – [H] und [1] – [16] auswählen.

### 3 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)

Um den Speichervorgang abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].

### 4 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Speichervorgang auszuführen.

Nach der Speicherung des Masters erscheint im Display die Meldung „Completed“ (Abgeschlossen), und das Master-Play-Display wird wieder angezeigt.

### ! VORSICHT

Durch die Ausführung des Speichervorgangs werden die Einstellungen auf dem Ziel-Speicherplatz überschrieben. Daher sollten Sie von wichtigen Daten stets eine Sicherungskopie auf einem separaten USB-Speichergerät oder einem über ein Netzwerk an den MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen. Detaillierte Anweisungen zum Speichern finden Sie auf Seite 278.

## Common-Edit-Parameter

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Im Common Edit können Sie die Parameter bearbeiten, die für alle Zonen des ausgewählten Masters gemeinsam gelten.

### Benennung des bearbeiteten Masters – [F1] Name

In diesem Display können Sie dem bearbeiteten Master einen Namen geben. Drücken Sie im Common-Edit-Display die Taste [F1], um dieses Display aufzurufen. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ auf Seite 82.

### Andere Parameter-Einstellungen – [F2] Other

In diesem Display können Sie Grundparameter für das Master einstellen, darunter den Modus, der mit dem Master aufgerufen wird, und die Programmnummer.



#### 1 Mode

Legt den Modus fest, der bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird.

**Einstellungen:** Voice, Performance, Pattern, Song

#### 2 Memory

Legt die Programmnummer fest, die bei der Auswahl des Masters aufgerufen wird. Der Name der ausgewählten Voice/Performance bzw. des ausgewählten Songs/Patterns wird angezeigt.

**Einstellungen:** Unterschiedlich je nach Mode-Einstellung (siehe oben).

Wenn der Modus auf „Voice“ gestellt ist:

Voice-Bank: PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, GMDR, PDR, UDR  
Voice-Nummer: 001 (A01) – 128 (H16)

Wenn der Modus auf „Performance“ gestellt ist:

Performance-Bank: USR1 – 3  
Performance-Nummer: 001 (A01) – 128 (H16)

Wenn der Modus auf „Pattern“ gestellt ist:

Pattern-Nummer: 01 – 64

Wenn der Modus auf „Song“ gestellt ist:

Song-Nummer: 01 – 64

#### 3 Zone Switch

Bestimmt, ob die Tastatur in (bis zu) acht unabhängige Bereiche, die als „Zonen“ bezeichnet werden, unterteilt ist oder nicht. Näheres zu den Zonen finden Sie auf Seite 253.

**Einstellungen:** on, off



#### 4 Knob Ctrl Assign (Knob Control Assign)

In diesem Display können Sie einstellen, welche Parametergruppe der Drehreglerfunktionen ausgewählt wird. Bei Einstellung „zone“ leuchtet, wenn Sie das Master auswählen, keine Anzeigelampe, und es werden automatisch die Dreh-/Schieberegler-Funktionen aufgerufen, die speziell für die einzelnen Zonen eingestellt sind (Seite 257).

**Einstellungen:** Unterschiedlich je nach Mode-Einstellung (siehe oben). Beachten Sie dass „zone“ nur ausgewählt werden kann, wenn der Parameter Zone Switch (3) auf „ein“ gestellt ist.

Wenn der Modus auf „Voice“ gestellt ist:

tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Wenn der Modus auf „Performance“, „Pattern“ oder „Song“ gestellt ist:  
tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

#### 5 [F6] Get Name

Wenn Sie die Taste [F6] drücken, wird dem Master der Name der momentan ausgewählten Voice/Performance bzw. des momentan ausgewählten Songs/Patterns zugewiesen.

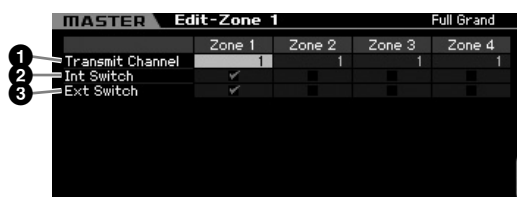
## Zone-Edit-Parameter

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Diese Parameter dienen der Bearbeitung der einzelnen Zonen, aus denen ein Master besteht. Um das Zone-Edit-Display aufzurufen, drücken Sie im Master-Play-Modus die [EDIT]-Taste und danach eine der Nummerntasten [1] – [8]. Drücken Sie die Taste [EXIT], um zum Master-Play-Display zurückzukehren.

### Einstellungen für MIDI-Sendekanal und Schalter – [F1] Transmit

In diesem Display können Sie einstellen, wie jede einzelne Zone MIDI-Daten sendet, wenn Sie auf der Tastatur spielen.



#### 1 Transmit Channel

Bestimmt den MIDI-Sendekanal (englisch: Transmit Channel) für jede einzelne Zone.

**Einstellungen:** 1 – 16

#### 2 Int Switch (Internal Switch)

Bestimmt für jede Zone, ob MIDI-Daten an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

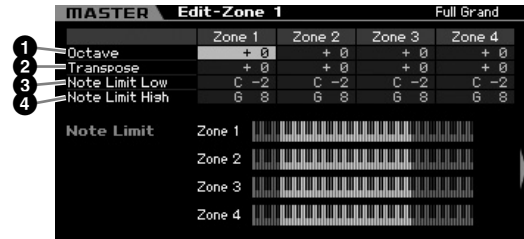
**HINWEIS** Wenn der Parameter „Local Control“ im MIDI-Display (Seite 267) im Utility-Modus ausgeschaltet ist („off“), werden keine MIDI-Daten für die einzelnen Zonen an den internen Klangerzeuger gesendet, auch wenn der Parameter „Int Switch“ eingeschaltet ist („on“).

#### 3 Ext Switch (External Switch)

Bestimmt für jede Zone, ob MIDI-Daten an externe MIDI-Geräte gesendet werden oder nicht.

### Einstellung des Notenbereichs für jede Zone – [F2] Note

In diesem Display können Sie die Tonhöhen- und Tastatur-Parameter für die einzelnen Zonen einstellen – damit haben Sie die Möglichkeit, Zonen-Splits einzurichten und den Tonhöhenbereich für die einzelnen Zonen einzustellen.



#### 1 Octave

Bestimmt, um wie viele Oktaven die Tonhöhe der Zone nach oben oder unten verschoben wird. Sie können den Versatz über einen Bereich von bis zu drei Oktaven auf- oder abwärts einstellen.

**Einstellungen:** -3 – +0 (Vorgabe) – +3

#### 2 Transpose

Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Zonenbereich nach oben oder unten verschoben wird.

**Einstellungen:** -11 – +0 (Vorgabe) – +11

#### 3 Note Limit Low

#### 4 Note Limit High

Legt für die einzelnen Zonen die tiefste (Low) und die höchste (High) Note ihres Tastaturbereichs fest.

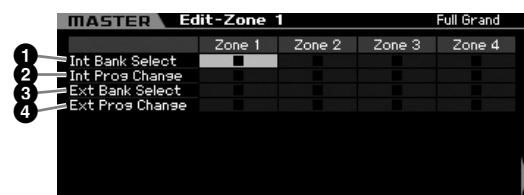
**Einstellungen:** C -2 – G8

**HINWEIS** Sie können die Note auch direkt über die Tastatur einstellen. Halten Sie dazu die [SF6]-Taste gedrückt, und spielen Sie die gewünschte Taste.

### Einstellungen des MIDI-Transmit-Schalters – [F3] Tx Switch (Transmit Switch)

#### MIDI-Transmit-Schalter für die Voice-bezogenen Meldungen – [SF1] Program

In diesem Display können Sie festlegen, ob MIDI-Meldungen, welche die Voice-Auswahl für die einzelnen Zonen steuern, an den internen/externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.



#### 1 Int Bank Select (Internal Bank Select)

Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.



**2 Int Prog Change (Internal Program Change)**

Bestimmt, ob Programmwechsellmeldungen an den internen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

**3 Ext Bank Select (External Bank Select)**

Bestimmt, ob Bank-Select-MSB/LSB-Meldungen an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

**4 Ext Prog Change (External Program Change)**

Bestimmt, ob Programmwechsellmeldungen an externe MIDI-Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

## MIDI-Transmit-Schalter für sonstige Meldungen – [SF2] Control

In diesem Display können Sie festlegen, ob MIDI-Meldungen, welche nicht auf die Voice bezogene Einstellungen wie Control Change, Pitch Bend und Channel Aftertouch steuern, an den internen/externen Klangerzeuger gesendet werden oder nicht.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1 Pitch Bend	<input checked="" type="checkbox"/>			
2 Ch After Touch	<input checked="" type="checkbox"/>			
3 Modulation Wheel	<input checked="" type="checkbox"/>			
4 Ribbon Controller	<input checked="" type="checkbox"/>			
5 Foot Controller 1	<input checked="" type="checkbox"/>			
6 Foot Controller 2	<input checked="" type="checkbox"/>			
7 Sustain	<input checked="" type="checkbox"/>			
8 Foot Switch	<input checked="" type="checkbox"/>			
9 Knob	<input checked="" type="checkbox"/>			
10 Slider	<input checked="" type="checkbox"/>			
11 Assignable Sw 1	<input checked="" type="checkbox"/>			
12 Assignable Sw 2	<input checked="" type="checkbox"/>			
13 Volume/Express	<input checked="" type="checkbox"/>			
14 Pan	<input checked="" type="checkbox"/>			

Wenn Sie eine bestimmte MIDI-Meldung von einer bestimmten Zone an den internen/externen Klangerzeuger senden möchten, kreuzen Sie das entsprechende Kästchen an.

**1 Pitch Bend**

Durch Drehen am Pitch-Bend-Rad werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**2 Ch After Touch (Channel After Touch)**

MIDI-Meldungen, die nach dem Anschlagen und Festhalten mindestens einer Note durch Drücken auf die Tastatur erzeugt werden.

**3 Modulation Wheel**

Durch Drehen des Modulationsrads werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**4 Ribbon Controller**

Durch Berührung des Gleitbands (Ribbon Controller) werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**5 Foot Controller 1****6 Foot Controller 2**

Durch Betätigung eines an der Rückseite angeschlossenen Fußreglers (als Zubehör erhältlich) werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**7 Sustain**

Durch Betätigung eines an der SUSTAIN-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen Fußschalters (als Zubehör erhältlich) werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**8 Foot Switch**

Durch Betätigung eines an der ASSIGNABLE-Buchse auf der Rückseite angeschlossenen Fußschalters (als Zubehör erhältlich) werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**9 Knob**

Durch Betätigung der Drehregler werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**10 Slider**

Durch Betätigung der Schieberegler werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**11 A. Function 1 (Assignable Function 1)****12 A. Function 2 (Assignable Function 2)**

Durch die ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten werden MIDI-Meldungen erzeugt.

**13 Volume/Express (Expression)**

Durch Betätigung der Dreh- und Schieberegler werden MIDI-Lautstärke-Meldungen erzeugt.

**14 Pan**

Durch Betätigung der Dreh- und Schieberegler werden MIDI-Panorama-Meldungen erzeugt.

## Vorgabeeinstellungen für die einzelnen Zonen – [F4] Preset

In diesem Display können Sie Voice-Einstellungen für die einzelnen Zonen vornehmen, die beim Auswählen des Masters automatisch als MIDI-Meldungen übertragen werden.

	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1 Bank MSB	000	000	000	000
2 Bank LSB	000	000	000	000
3 Program Change	1	1	1	1
4 Volume	100	100	100	100
5 Pan	C	C	C	C

**1 Bank MSB (Bank Select MSB)****2 Bank LSB (Bank Select LSB)****3 Program Change**

Bestimmt die Voice-bezogenen Einstellungen für jede Zone im ausgewählten Master. Diese MIDI-Meldungen werden bei Auswahl des Masters an den externen/internen Klangerzeuger gesendet.

**Einstellungen:**

Bank MSB (Bank Select MSB): 000 – 127

Bank LSB (Bank Select LSB): 000 – 127

Program Change: 001 – 128

**4 Volume**

Bestimmt die Lautstärke-Einstellungen für jede Zone im ausgewählten Master. Die MIDI-Lautstärke-Meldungen werden bei Auswahl des Masters an den externen/internen Klangerzeuger gesendet.

**Einstellungen:** 000 – 127



**5 Pan**

Bestimmt die Panorama-Einstellungen für jede Zone im ausgewählten Master. Die MIDI-Panorama-Meldungen werden bei Auswahl des Masters an den externen/internen Klangerzeuger gesendet.

**Einstellungen:** L64 – C – R63

**6 [F6] MIDI Send**

Bei Einstellung „on“ werden durch Ändern des Wertes in diesem Display die entsprechenden MIDI-Meldungen an einen externen/internen Klangerzeuger gesendet.

### Einstellungen der Dreh- und Schieberegler – [F5] KnobSlider

In diesem Display können Sie bestimmen, welche Controller-Nummern an den externen/internen Klangerzeuger gesendet werden, wenn Sie die Knobs (Drehregler) und Slider (Schieberegler) der einzelnen Zonen verwenden.

MASTER Edit-Zone 1 Full Grand				
	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
1 Control Knob No.	10	10	10	10
Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan
2 Control Slider No.	?	?	?	?
Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume

**HINWEIS** Dieser Parameter steht nur zur Verfügung, wenn der Parameter Knob Control Assign parameter im Other-Display (Seite 254) des Common Edit auf „zone“ gestellt ist. Anders ausgedrückt: Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn sämtliche [SELECTED PART CONTROL]- und [MULTI PART CONTROL]-Lämpchen ausgeschaltet sind.

**1 Control Knob No.**

Legt fest, welche Controller-Nummern übertragen werden, wenn Sie die Drehregler der einzelnen Zonen verwenden. Unter der von Ihnen ausgewählten Nummer wird automatisch der Name der Funktion angezeigt.

**Einstellungen:** 0 – 95

**2 Control Slider No.**

Legt fest, welche Controller-Nummern übertragen werden, wenn Sie die Schieberegler der einzelnen Zonen verwenden. Unter der von Ihnen ausgewählten Nummer wird automatisch der Name der Funktion angezeigt.

**Einstellungen:** 0 – 95

## Master-Job-Modus

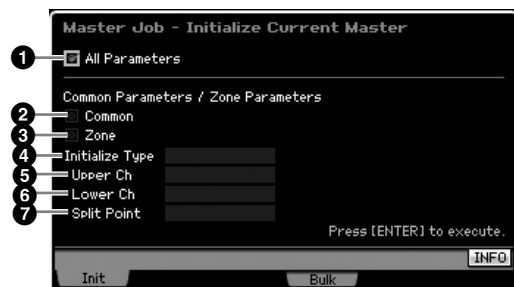
Im Master-Job-Modus finden Sie wichtige Werkzeuge für die Initialisierung und Archivierung von Daten. Um in den Master-Job-Modus zu wechseln, drücken Sie im Master-Modus die Taste [JOB]. Drücken Sie die [EXIT]-Taste, um zum ursprünglichen Display zurückzukehren.

### Master-Job-Modus – Bedienungsschritte

- 1 Drücken Sie im Master-Modus die Taste [JOB], um den Master-Job-Modus aufzurufen.**
- 2 Wählen Sie durch Drücken der Taste [F1] oder [F4] den Job aus, den Sie ausführen möchten.**
- 3 Stellen Sie die Parameter für die Ausführung des Jobs ein.**
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)**  
Um den Job abzubrechen, drücken Sie die Taste [DEC/NO].
- 5 Drücken Sie die [INC/YES]-Taste, um den Job auszuführen.**  
Sobald der Job ausgeführt wurde, erscheint im Display kurz die Nachricht „Completed“ (abgeschlossen), und das vorherige Display wird wieder angezeigt.
- 6 Drücken Sie die Taste [MASTER], um zum Master-Play-Display zurückzukehren.**

### Initialisieren des Masters – [F1] Init

Mit dieser Funktion können Sie alle Master-Parameter auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzen (initialisieren). Sie können auch bestimmte Parameter einzeln initialisieren, wie beispielsweise Common-Einstellungen und Zonen-Einstellungen.

**1 All Parameters**

Legt fest, ob alle Einstellungen des ausgewählten Masters initialisiert werden oder nicht. Bei Einstellung „on“ können in diesem Display keine anderen Parameter eingestellt werden.

**Einstellungen:** ☒ (on), ☐ (off)



**2 Common**

Legt fest, ob alle Einstellungen der gemeinsamen Common-Parameter des ausgewählten Masters initialisiert werden oder nicht. Bei Einstellung „on“ kann ZONE nicht eingestellt werden.

**Einstellungen:** ☒ (on), ☐ (off)

**3 Zone**

Legt fest, ob alle Einstellungen der Zonen-Parameter des ausgewählten Masters initialisiert werden oder nicht. Bei Einstellung „on“ werden durch die Ausführung des Jobs sämtliche Parameter-Einstellungen des Common Edit initialisiert.

**Einstellungen:** ☒ (on), ☐ (off)

**4 Initialize Type**

Legt fest, wie die Zonen-Parameter des ausgewählten Masters initialisiert werden. Es stehen drei Initialisierungsmethoden zur Verfügung.

**Einstellungen:** split, zone, layer

**split (Teilung):**

Aktiviert Zone 1 und Zone 2 und teilt dann den Tastaturbereich in Zone 1 und Zone 2 auf. „UpperCh“ bestimmt den MIDI-Sendekanal des oberen Tastaturbereichs, „LowerCh“ bestimmt den MIDI-Sendekanal des unteren Tastaturbereichs, und „Split Point“ legt die Nummer der Note fest (C -2 – G8), bei der die Teilung in oberen und unteren Bereich erfolgt.

**zone**

Schaltet die Zonen 1–4 ein, Zonen 5–8 aus, und stellt die MIDI-Sendekanäle entsprechend auf 1–8 ein.

**layer**

Schaltet Zone 1 und Zone 2 ein und ermöglicht Ihnen, zwei Parts übereinander zu legen („Layer“). „Upper Ch“ und „Lower Ch“ bestimmen den jeweiligen MIDI-Sendekanal der zwei Zonen.

**5 Upper Ch (Upper Channel)****6 Lower Ch (Lower Channel)**

Legt den jeweiligen MIDI-Sendekanal von Zone 1 und Zone 2 fest, wenn Initialize Typ auf „layer“ oder „split“ gestellt ist.

**Einstellungen:** 01 – 16

**7 Split Point**

Legt den Teilungspunkt fest, an dem die Tastatur in Zone 1 und Zone 2 unterteilt wird, wenn Initialize Typ auf „split“ gestellt ist. Durch Einstellen dieses Parameter wird die obere Notengrenze von Zone 1 automatisch auf die Note einen Halbton unterhalb des hier eingestellten Split Point eingestellt, und die untere Notengrenze von Zone 2 wird automatisch auf dieselbe Note wie der hier eingestellte Split Point eingestellt.

**Einstellungen:** C -2 – G8

**HINWEIS** Die Parameter „Note Limit High“ (Obere Notengrenze) und „Note Limit Low“ (Untere Notengrenze) können im Note-Display (Seite 255) des Zone Edit eingestellt werden.

## Übertragen der Master-Einstellungen an ein externes MIDI-Gerät (Bulk Dump)

Mit dieser Funktion können Sie alle bearbeiteten Parametereinstellungen des aktuell ausgewählten Masters an einen Computer oder an ein anderes MIDI-Gerät senden, um die Daten zu archivieren. Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um die Massenübertragung auszuführen.

**HINWEIS** Die Bulk-Dump-Daten enthalten nur die MIDI-Meldungen und nicht die Waveforms.

**HINWEIS** Um Massendaten übertragen zu können, müssen Sie die richtige MIDI-Gerätenummer einstellen. Einzelheiten siehe Seite 268.



# System-Einstellungen (Utility-Modus u. a.)

Im Utility-Modus können Sie Parameter einstellen, die für das Gesamtsystem des MOTIF XS gelten. Den Utility-Modus rufen Sie mit der [UTILITY]-Taste auf. Mit der Taste [EXIT] kehren Sie zum ursprünglichen Display zurück. Für System-einstellungen, die den Sequenzer betreffen (Song-/Pattern-/Arpeggio-Wiedergabe) rufen Sie im Song-/Pattern-/Performance-Modus mit der Taste [SEQ SETUP] das Sequencer-Setup-Display auf.

## Allgemeine Vorgehensweise im Utility-Modus

### 1 Schalten Sie in den Utility-Modus.

Drücken Sie die [UTILITY]-Taste, um den Utility-Modus aufzurufen. (Die LED leuchtet auf.)

### 2 Rufen Sie das gewünschte Display auf.

Beachten Sie die Einträge des Reiter-Menüs der Tasten [F1] – [F6] und [SF1] – [SF5] unten im Display, um die gewünschte Funktion zu finden, und drücken Sie dann die entsprechende Taste, um das zugehörige Display aufzurufen.

### 3 Wählen Sie den gewünschten Parameter.

Bewegen Sie den Cursor auf einen der Parameter, und stellen Sie dann mit dem Wählrad und den Tasten [INC/YES] und [DEC/NO] den Wert ein.

#### ⚠ VORSICHT

Wenn im Display „Press [ENTER] to set“ (zum Einstellen [ENTER] drücken) erscheint, drücken Sie in jedem Fall die [ENTER]-Taste, bevor Sie mit dem nächsten Schritt fortfahren. Wenn Sie dies nicht tun, werden die Einstellungen nicht gespeichert, auch dann nicht, wenn Sie im nächsten Schritt die [STORE]-Taste drücken.

### 4 Drücken Sie die [STORE]-Taste, um die Utility-Einstellung das Sequencer-Setup im internen Speicher zu speichern.

#### ⚠ VORSICHT

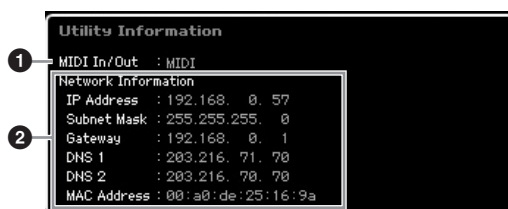
Alle Utility-Einstellungen gehen verloren, wenn Sie ausschalten ohne zu speichern.

**HINWEIS** Die Parametereinstellungen in den Utility- und Sequencer-Setup-Displays werden wie eine einzige Einheit behandelt und gespeichert. Das bedeutet, dass durch die Ausführung des Store-Vorgangs im Utility-Modus auch die Einstellungen in den Sequencer-Setup-Displays gespeichert werden und umgekehrt.

### 5 Drücken Sie die Taste [EXIT], um den Utility-Modus zu verlassen und zum vorher gewählten Modus zurückzukehren.

## Systeminformationen – [SF6] INFO

Dieses Display zeigt die MIDI IN/OUT-Einstellungen sowie die Netzwerkeinstellungen an. Dieses Display lässt sich nicht bearbeiten.



### 1 MIDI IN/OUT (nur Anzeige)

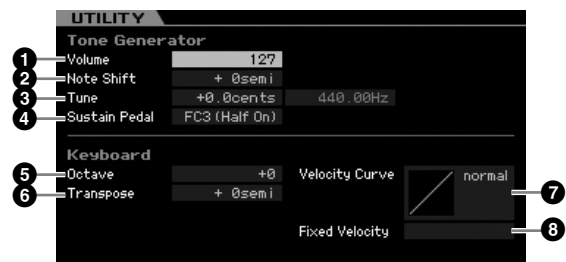
Zeigt die Hardware-Verbindung an, über welche die Ein-/Ausgabe von MIDI-Daten erfolgt. Die zugehörigen Parameter können im MIDI-Display (Seite 268) eingestellt werden.

### 2 Network Information

Zeigt die Netzwerkeinstellungen an. Die zugehörigen Parameter können im Network-Display (Seite 260) eingestellt werden.

## Allgemeine Einstellungen – [F1] General

### Einstellungen für Klangerzeuger und Tastatur – [SF1] Play



### Klangerzeugung

In diesem Bereich können Sie übergreifende Einstellungen für den internen Klangerzeuger (Tone Generator) vornehmen. Diese Einstellungen betreffen nur die interne Klangerzeugung. Die MIDI-Ausgabe wird dadurch nicht beeinflusst.

#### 1 Volume

Bestimmt die Gesamtlautstärke des Instruments.

**Einstellungen:** 0 – 127

#### 2 Note Shift

Bestimmt den Betrag (in Halbtönen), um den die Tonhöhe sämtlicher Noten verschoben wird.

**Einstellungen:** -24 semi – +0 semi – +24 semi

#### 3 Tune

Hiermit können Sie die Feinstimmung der Gesamttönhöhe einstellen. Sie können die Tonhöhe in Cent-Schritten einstellen.

**Einstellungen:** -102,4 Cents – +0 Cents – +102,3 Cents



#### 4 Sustain Pedal

Bestimmt, welches Modell eines an die Buchse FOOT SWITCH SUSTAIN angeschlossenen optionalen Fußreglers erkannt wird. Wenn Sie einen als Zubehör erhältlichen Fußregler FC3 (mit Halbdämpfer-Funktion) anschließen, um einen „Halbdämpfer-Effekt“ (wie bei einem echten akustischen Klavier) zu erzeugen, stellen Sie diesen Parameter auf „FC3 (half on)“ und den Parameter „Half Damper Switch“ im Amplitude-EG-Display (Seite 123) im Voice-Element-Edit-Modus auf „on“. Wenn Sie die Halbdämpfer-Funktion nicht benötigen oder sie deaktivieren und trotzdem einen FC3 verwenden möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „FC3 (half off)“. Wenn Sie einen als Zubehör erhältlichen Fußregler FC4 oder FC5 (der keine Halbdämpfer-Funktion besitzt) anschließen, stellen Sie diesen Parameter auf „FC4“ bzw. „FC5“.

**Einstellungen:** FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

**HINWEIS** Wenn Sie jedoch die Half-Damper-Funktion durch Controller-Meldungen von einem externen MIDI-Gerät steuern, ist diese Einstellung nicht notwendig.

#### Keyboard (Tastatur)

In diesem Bereich können Sie die Parameter einstellen, welche die Tastatur betreffen. Die hier vorgenommenen Einstellungen beeinflussen die durch das Spiel auf der Tastatur erzeugten MIDI-Meldungen.

#### 5 Octave

Bestimmt den Betrag in Oktaven, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird. Diese Einstellung können Sie auch ändern, indem Sie eine der OCTAVE-Tasten drücken.

**Einstellungen:** -3 – +0 – +3

#### 6 Transpose

Bestimmt den Betrag in Halbtönen, um den der Tastaturbereich nach oben oder unten verschoben wird.

**Einstellungen:** -11 semi – +0 semi – +11 semi

**HINWEIS** Wenn Sie hiermit über die Grenzen des Notenbereichs (C-2 und G8) hinaus transponieren, werden Noten der angrenzenden Oktaven verwendet.

#### 7 Velocity Curve

Diese fünf Kurven bestimmen, wie (je nach Anschlagstärke, mit der Sie auf der Tastatur spielen) die tatsächliche Velocity erzeugt und gesendet wird. Die im Display abgebildete Kurve zeigt die Reaktion der Velocity an. (Die horizontale Linie stellt die empfangenen Velocity-Werte (die Anschlagstärke Ihres Spiels) dar, während die vertikale Linie die resultierenden Velocity-Werte darstellt, die an den internen/externen Klangerzeuger gesendet werden.)

**Einstellungen:** normal, soft, hard, wide, fixed

**normal**

Diese lineare Kurve erzeugt eine Beziehung im Verhältnis 1:1 zwischen Ihrer Anschlagstärke auf der Tastatur (Velocity) und der tatsächlichen Änderung des Klangs.

**soft**

Diese Kurve bewirkt bereits bei niedrigen Velocity-Werten ein empfindliches Ansprechen.

**hard**

Im Vergleich zur Kurve „normal“ ist das gesamte Ansprechverhalten bei dieser Kurve verringert.

**wide**

Diese Einstellung erzeugt ein stark gegensätzliches Ansprechverhalten für niedrige und hohe Velocity-Werte. Der Dynamikbereich der Tastatur wird erweitert, so dass bei geringer Anschlagstärke eine schwaches Ansprechen erfolgt, wohingegen die Tastatur bei stärkerem Anschlag um so deutlicher anspricht.

**fixed**

Mit dieser Einstellung wird unabhängig von Ihrer Anschlagstärke immer der gleiche Klang (eingestellt bei Fixed Velocity) erzeugt.

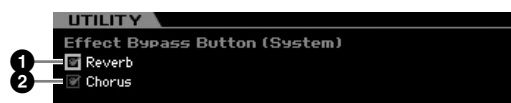
#### 8 Fixed Velocity

Dieser Parameter ist nur verfügbar, wenn der vorstehende Parameter Velocity Curve auf „fixed“ steht. Die Velocity der gespielten Noten wird auf den hier eingestellten Wert festgelegt.

**Einstellungen:** 1 – 127

### System Effect Bypass Settings – [SF2] FXBypass

In diesem Display können Sie die Effekteinheiten auswählen, die umgangen werden sollen, wenn die EFFECT-BYPASS-Taste [SYSTEM] aktiviert ist. Der Effekt wird dadurch vorübergehend umgangen (ist nicht zu hören).



#### 1 Reverb

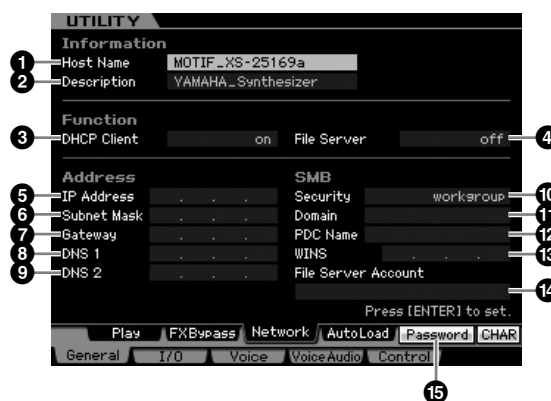
Wenn dies eingeschaltet ist, und die Taste [SYSTEM] aktiviert wird, wird der Reverb-Effekt umgangen.

#### 2 Chorus

Wenn dies eingeschaltet ist, und die Taste [SYSTEM] aktiviert wird, wird der Chorus-Effekt umgangen.

### Netzwerkeinstellungen – [SF3] Network

In diesem Display können Sie Parameter einstellen, die die Verbindung des MOTIF XS mit dem Netzwerk über die ETHERNET-Buchse betreffen. Drücken Sie nach der Einstellung in diesem Display in jedem Fall die [ENTER]-Taste. Wenn Sie dies nicht tun, werden die Einstellungen auch dann nicht gespeichert, wenn Sie die Taste [STORE] drücken.



#### 1 Host Name

Bestimmt den Host-Namen (NetBIOS-Namen) des MOTIF XS. Dieser wird verwendet, wenn der MOTIF XS von einem Computer im Netzwerk angesprochen wird. Stellen Sie einen einzigartigen Host-Namen ein, der keinen Konflikt mit einem anderen Computer oder Gerät erzeugt. Normalerweise sollte der voreingestellte Host-Name ausreichend sein, es ist also nicht unbedingt eine Änderung erforderlich. Näheres zur Namensgebung finden Sie auf Seite 82.



## 2 Description

Hier können Sie eine kurze Zusammenfassung oder Notizen über Ihren MOTIF XS eintragen. Die hier eingetragene Beschreibung kann von einem anderen Computer im Netzwerk gelesen werden. Dies ist sinnvoll, wenn mehrere MOTIF XS mit dem gleichen Netzwerk verbunden sind. Normalerweise sollte die voreingestellte Beschreibung ausreichend sein, es ist also nicht unbedingt eine Änderung erforderlich. Genauere Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 82.

## 3 DHCP Client

Bestimmt, ob der MOTIF XS als Client des DHCP-Servers verwendet wird oder nicht. Wenn hier „on“ eingestellt ist, wird der MOTIF XS als Client des DHCP-Servers verwendet. DHCP (Dynamic Host Control Protocol) ist ein Standard oder Protokoll, mit dem IP-Adressen und andere Basisinformationen der Netzwerkkonfiguration bei jeder neuen Verbindung des MOTIF XS mit dem Netzwerk dynamisch und automatisch zugewiesen werden. Wenn ein DHCP-Server das Netzwerk bedient, stellen Sie diesen Parameter auf „on“. Wenn Sie eine feste IP-Adresse eingeben möchten, bzw. wenn kein DHCP-Server vorhanden ist, schalten Sie diesen Parameter aus.

**Einstellungen:** on, off

## 4 File Server

Legt fest, ob die File-Server-Funktion des MOTIF XS aktiv ist oder nicht. Wenn dieser Parameter eingeschaltet wird („on“), kann ein anderer Computer im gleichen Netzwerk auf Dateien auf dem USB-Speichergerät zugreifen, das an der Buchse USB TO DEVICE des MOTIF XS angeschlossen ist.

**Einstellungen:** on, off

**HINWEIS** Achten Sie darauf, das Passwort (15) dieses Instruments einzugeben, bevor Sie diesen Parameter einschalten. Falls hier „on“ eingestellt wird, bevor ein Passwort eingegeben wurde, erscheint der Hinweis „Password is unspecified“ (Passwort nicht angegeben).

## 5 IP Address

Bestimmt die IP-Adresse, eine Zahlenfolge, die jedem Computer oder Ihrem MOTIF XS in einem Netzwerk zugewiesen ist und dadurch den virtuellen Ort des Geräts im Netzwerk zu erkennen gibt. Wenn der MOTIF XS mit einem Netzwerk verbunden ist, in dem ein DHCP-Server vorhanden ist, und der Parameter DHCP Client ist eingeschaltet, wird dieser Parameter automatisch eingestellt und Sie müssen keine Adresse von Hand eingeben. Wenn DHCP Client (3) ausgeschaltet ist, und Sie wissen nicht, wie Sie diesen Parameter einstellen sollen, wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator oder an Ihren Internet-Provider.

**Einstellungen:** 0 – 255

## 6 Subnet Mask

Zeigt die Teilnetzmaske an, eine Zahlenfolge, mit der ein großes Netzwerk in mehrere kleine Netzwerke unterteilt werden kann. Wenn der MOTIF XS mit einem Netzwerk verbunden ist, in dem ein DHCP-Server vorhanden ist, und der Parameter DHCP Client ist eingeschaltet, wird dieser Parameter automatisch eingestellt und Sie müssen hier nichts eingeben. Wenn DHCP Client (3) ausgeschaltet ist, und Sie wissen nicht, wie Sie diesen Parameter einstellen sollen, wenden Sie sich an Ihren Netzwerkadministrator oder an Ihren Internet-Provider.

**Einstellungen:** 0 – 255

## 7 Gateway

Bestimmt das Gateway, ein System, das verschiedene Netzwerke oder Systeme miteinander verbindet und eine Dateübertragung und -umwandlung trotz unterschiedlicher Kommunikationsstandards ermöglicht. Wenn der MOTIF XS mit einem Netzwerk verbunden ist, in dem ein DHCP-Server vorhanden ist, und der Parameter DHCP Client ist eingeschaltet, wird dieser Parameter automatisch eingestellt und Sie müssen keine Adresse von Hand eingeben.

**Einstellungen:** 0 – 255

## 8 DNS1 (Domain Name Server1)

## 9 DNS2 (Domain Name Server2)

Legt die Adresse des Domain-Name-Servers fest. Bis zu zwei Server (primärer DNS1 und sekundärer DNS2) können eingestellt werden. Wenn Sie den Domain-Name-Server nicht verwenden, stellen Sie DNS1 und DNS2 beide auf „0.0.0.0.“ Wenn Sie nur den DNS1 verwenden, stellen Sie DNS2 auf „0.0.0.0.“ Wenn der MOTIF XS mit einem Netzwerk verbunden ist, in dem ein DHCP-Server vorhanden ist, und der Parameter DHCP Client ist eingeschaltet, wird dieser Parameter automatisch eingestellt und Sie müssen keine Adresse von Hand eingeben.

**Einstellungen:** 0 – 255

## 10 Security

Bestimmt die Art der Zertifizierung, wenn ein anderer Computer im Netzwerk auf den MOTIF XS zugreift. Wenn Sie wünschen, dass der Computer sich mit Konto (Account) (14) und Passwort zertifiziert, stellen Sie diesen Parameter auf „workgroup“. Wenn Sie wünschen, dass der Computer sich mittels des Domain-Controllers im Netzwerk zertifiziert, stellen Sie diesen Parameter auf „domain“.

**Einstellungen:** domain, workgroup

## 11 Domain

Gibt die Domain-Bezeichnung oder die Workgroup-Bezeichnung an. Geben Sie Domain- oder Workgroup-Bezeichnung so ein, dass sie dem Online-Gerät entspricht, mit dem Sie auf den MOTIF XS zugreifen möchten. Genauere Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 82.

## 12 WINS

Bestimmt die Adresse für den WINS-Server (Windows Internet Name Service). Wenn PDC Name (13) auf den Host-Namen (NetBIOS-Namen) eingestellt wird, müssen Sie die Adresse des WINS-Servers einstellen. Wenn Sie den WINS-Server nicht verwenden, stellen Sie diesen Parameter auf „0.0.0.0“.

**Einstellungen:** 0 – 255

## 13 PDC Name (Primary Domain Controller Name)

Bestimmt den Host-Namen (NetBIOS-Namen) des Domain-Controllers oder die IP-Adresse im Netzwerk. Wenn Security (10) auf „domain“ gestellt ist, erfolgt die Zertifizierung über den hier eingestellten Domain Controller.

## 14 File Server Account

Bestimmt den Account-Namen (Benutzernamen), der verwendet wird, wenn ein Computer im Netzwerk auf den MOTIF XS zugreift. Genauere Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 82.

**HINWEIS** Das Konto ist nicht voreingestellt. Wenn noch kein Konto eingestellt wurde, kann auf den MOTIF XS mit einem Konto namens „nobody“ zugegriffen werden.

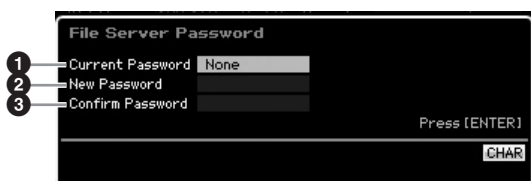


**15 [SF5] Password**

Mit dieser Taste rufen Sie das Password-Display auf, in dem Sie das notwendige Passwort einstellen können, um den MOTIF XS von einem Online-Gerät im Netzwerk ansprechen zu können. Bei Auslieferung ab Werk ist kein Passwort eingestellt. Denken Sie daran, das Passwort einzustellen, wenn Sie mit einem externen Computer über das mLAN-Netzwerk auf den MOTIF XS zugreifen möchten.

## Passworteinstellungen [SF3] → [SF5] Password

In diesem Display können Sie das Passwort des MOTIF XS festlegen. Durch Verwendung des hier eingestellten Passworts können externe Online-Geräte den File-Modus des MOTIF XS erreichen.

**1 Current Password**

In dieser Spalte wird das aktuelle Passwort eingegeben. Das Passwort kann aus höchstens acht, aber mindestens fünf Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 82. Wenn das Passwort nicht eingestellt wurde, wird „None“ angezeigt.

**2 New Password**

In dieser Spalte wird ein neues Passwort eingegeben. Das Passwort kann aus höchstens acht, aber mindestens fünf Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 82.

**3 Confirm Password**

In dieser Spalte wird das neue Passwort zur Bestätigung erneut eingegeben. Das Passwort kann aus höchstens acht, aber mindestens fünf Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Eingabe von Zeichen finden Sie auf Seite 82.

**Password Setting**

Nach Eingabe von Current Password, New Password und Confirm Password (New Password) drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das neue Passwort einzugeben. Wenn ein Fehler auftritt, erscheint eine der folgenden Fehlermeldungen im Display.

**Password is invalid. (Passwort ist ungültig.)**

Das unter „Current Password“ eingegebene Passwort ist falsch. Geben Sie das richtige Passwort ein.

**Confirmed password is invalid. (Bestätigtes Passwort ist ungültig.)**

Das unter „Confirm Password“ eingegebene Passwort ist nicht das gleiche wie dasjenige, das Sie unter „New Password“ eingegeben hatten.

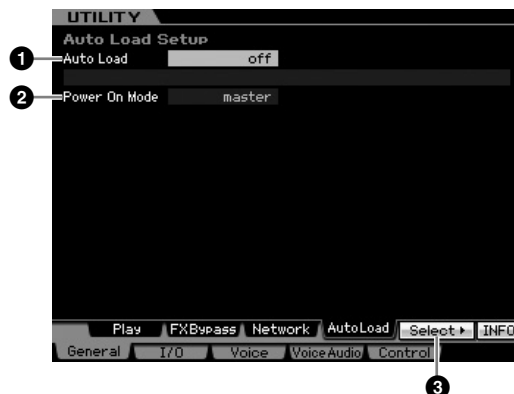
**Password is too short.**

Das unter „New Password“ eingegebene Passwort ist zu kurz. Geben Sie das Passwort erneut ein, und verwenden Sie fünf oder mehr Zeichen.

**HINWEIS** Wenn Sie das aktuelle Passwort vergessen haben, können Sie mit dem Factory-Set-Job (Seite 269) das Instrument einschließlich Passwort auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Daraufhin können Sie ein neues Passwort eingeben.

## Festlegen des Standard-Displays nach dem Einschalten – [SF4] Auto Load

In diesem Display können Sie bestimmte automatische Aufgaben festlegen, die der MOTIF XS beim Einschalten erledigt.

**1 Auto Load**

Bestimmt, ob die Auto-Load-Funktion eingeschaltet („on“) oder ausgeschaltet ist („off“). Wenn eingeschaltet, lädt das Instrument bei jedem Einschalten automatisch die angegebenen Dateien (von einem USB-Speichergerät) in den User-Speicher. Die zu ladende Datei wird im Display angezeigt. Die zu ladende Datei kann mit der Get-Taste [SF5] ausgewählt werden.

**Einstellungen:** on, off

**2 Power On Mode**

Hiermit wird der Standardmodus (und die Speicherbank) beim Einschalten festgelegt – so können Sie auswählen, welcher Betriebszustand automatisch aufgerufen werden soll, wenn Sie das Gerät einschalten.

**Einstellungen:**

**performance**

Beim nächsten Einschalten wird der Performance-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer (USER: 001) wird automatisch ausgewählt.

**voice (USER1)**

Beim nächsten Einschalten wird der Voice-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer der User-Voices (USR1: 001) wird automatisch ausgewählt.

**voice (PRE1)**

Beim nächsten Einschalten wird der Voice-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer der Preset-Voices (PRE1: 001) wird automatisch ausgewählt.

**voice (GM)**

Beim nächsten Einschalten wird der Voice-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer der GM-Voices (GM: 001) wird automatisch ausgewählt.

**master**

Beim nächsten Einschalten wird der Master-Play-Modus aufgerufen, und die erste Programmnummer (001) wird automatisch ausgewählt.

**HINWEIS** Denken Sie daran, die Utility-Einstellungen mit der [STORE]-Taste im internen Speicher zu sichern, bevor Sie das Gerät ausschalten. Bitte beachten Sie, dass die Utility-Einstellungen verloren gehen, wenn Sie das Instrument ausschalten, ohne den Speichervorgang auszuführen.

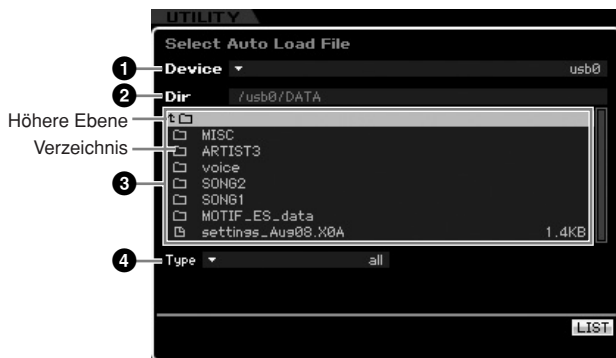


**3 [SF5] Select**

Drücken Sie diese Taste, um das Select-Auto-Load-File-Display aufzurufen. In diesem Display können Sie die Datei (auf einem externen Speichergerät) angeben, die bei jedem Einschalten automatisch geladen werden soll (falls Auto Load eingeschaltet ist).

### Angeben der Auto-Load-Datei [SF4] → [SF5] Select

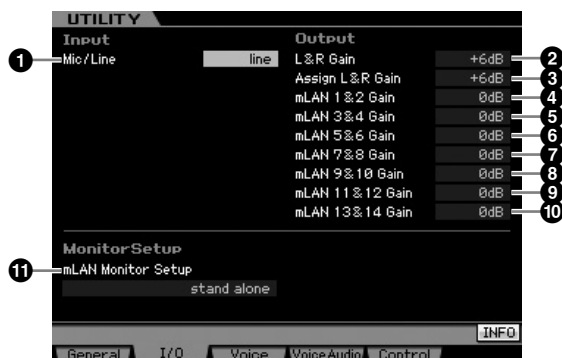
In diesem Display können Sie die Datei (auf einem externen Speichergerät) angeben, die bei jedem Einschalten automatisch geladen werden soll (falls Auto Load eingeschaltet ist). Bewegen Sie den Cursor auf die gewünschte Datei, und drücken Sie [ENTER], um die Auto-Load-Datei anzugeben.



Die Parameter 1 – 4 entsprechen denen im File-Fenster (Seite 275) im File-Modus.

## Einstellungen der Audio-Ein-/Ausgänge – [F2] I/O (Input/Output)

In diesem Display können Sie Parameter für die Audioein- und -ausgabe einstellen.

**1 Mic/Line**

Bei Verwendung der A/D-INPUT-Buchsen wird hier das Eingangssignal bestimmt: Mikrofon (mic) oder Line-Pegel.

**Einstellungen:** mic, line

**mic**

Für Geräte mit niedrigem Ausgangspegel wie z. B. Mikrofon, E-Gitarre oder Bass ausgelegt.

**line**

Für Geräte mit hohem Ausgangspegel wie z. B. Keyboard, Synthesizer oder CD-Spieler ausgelegt.

**2 L&R Gain**

Bestimmt den Ausgangspegel der Buchsen OUTPUT L/ MONO und R.

**Einstellungen:** 0 dB, +6 dB

**3 Assign L&R Gain**

Bestimmt den Ausgangspegel der Buchsen ASSIGNABLE OUTPUT L und R.

**Einstellungen:** 0 dB, +6 dB

**4 – 10 mLAN Gain**

Bestimmt den Ausgangspegel für die mLAN-Buchse.

**Einstellungen:** 0 dB, +6 dB

**11 mLAN Monitor Setup (Einrichtung der mLAN-Klangüberwachung)**

Bestimmt den Audiosignalfluss beim Abhören des Signals, wenn Sie den MOTIF XS zusammen mit DAW-Software einsetzen, die auf einem Computer installiert wurde, der über ein IEEE1394-Kabel mit dem MOTIF XS verbunden ist.

**HINWEIS** Zusätzlich zu den hier beschriebenen Einstellungen müssen Sie auch die DAW-Software entsprechend einrichten. Näheres siehe Seite 47.

**Einstellungen:** stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

**stand alone (eigenständig)**

Dies sollte ausgewählt werden, wenn Sie den MOTIF XS eigenständig verwenden, oder wenn Sie die DAW-Software nicht verwenden möchten, obwohl ein Computer per IEEE1394-Kabel mit dem MOTIF XS verbunden ist. Wenn diese Einstellung ausgewählt ist, wird das Audiosignal des MOTIF XS normalerweise direkt über die Buchsen OUTPUT L/MONO und R ausgegeben.

**with PC (mit PC)**

Diese Einstellung sollte ausgewählt werden, wenn Sie den MOTIF XS als Audiogerät mit der DAW-Software verwenden. Wenn diese Einstellung ausgewählt ist, wird das Signal des MOTIF XS über ein IEEE1394-Kabel an die DAW-Software auf einem Computer ausgegeben, mit dem DAW-Klang zusammengeführt und gemischt, zurück an den MOTIF XS gesendet und dann über die Buchsen OUTPUT L/MONO und R ausgegeben. Diese Einstellung ermöglicht Ihnen, VST-Effekte innerhalb der DAW-Software auf den Klang des MOTIF XS anzuwenden.

**with PC (DirectMonitor)**

Diese Einstellung sollte ausgewählt werden, wenn Sie Ihr Tastaturspiel in der DAW-Software auf dem Computer aufnehmen. Das Audiosignal des MOTIF XS wird direkt über die Buchsen OUTPUT L/MONO und R ausgegeben, wobei das Audiosignal von der DAW-Software über ein IEEE1394-Kabel gesendet wird. Denken Sie daran, dass der Rec Monitor der DAW-Software auf „off“ gestellt sein sollte, um zu verhindern, dass Klänge doppelt erzeugt werden.

**HINWEIS** Wenn „with PC“ ausgewählt ist, kann es eine kurze Verzögerung zwischen Ihrem Spiel auf der Tastatur und dem Erklingen des Tastatursounds geben.

**HINWEIS** Stellen Sie diesen Parameter auf „stand alone“ (eigenständig), wenn der MOTIF XS nicht über ein IEEE1394-Kabel mit externen Geräten verbunden ist.

## Systemeinstellungen für den Voice-Modus – [F3] Voice

In den folgenden Displays können Sie die Voice-Modus-Parameter für Master Effect, Master EQ, den Audio-Input-Part, Controller und Micro Tuning einstellen. Diese Einstellungen gelten für alle Voices. Die folgenden Displays sind nur verfügbar, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird.



## Master-Effect-Einstellungen – [SF1] MasterFX (Master Effect)

In diesem Display können Sie die Master-Effect-Parameter des Voice-Modus' einstellen. Dieses Display rufen Sie auf, indem Sie im Voice-Modus die Taste [MASTER EFFECT] am Bedienfeld drücken und gedrückt halten.



### 1 Switch

Bestimmt, ob der Master-Effekt auf die ausgewählte Voice angewendet wird oder nicht. Wenn dies eingeschaltet ist, leuchtet beim Aufruf des Voice-Modus' das [MASTER EFFECT]-Lämpchen auf.

**Einstellungen:** on, off

Die anderen Parameter sind identisch mit denen im Master-Effect-Display im Performance-Common-Edit-Modus (Seite 146).

## Master-EQ-Einstellungen – [SF2] MasterEQ

In diesem Display können Sie die Master-EQ-Parameter des Voice-Modus' einstellen. Es stehen fünf unabhängige Frequenzbänder zur Verfügung. Dieser EQ beeinflusst sämtliche Voices. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird.



Die Funktion ist identisch mit der im Master-EQ-Display im Performance-Common-Edit-Modus (Seite 146).

## Controller-Einstellungen – [SF3] Control

In diesem Display können Sie die Parameter für die MIDI-Ausgabe der Arpeggio-Daten und die Controller-Zuordnungen im Voice-Modus einstellen. Diese Einstellungen betreffen alle Voices. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird.



### 1 ARP MIDI Out Switch

Wenn eingeschaltet, werden die Daten der Arpeggio-Wiedergabe an der MIDI-Schnittstelle ausgegeben.

**Einstellungen:** on, off

### 2 ARP Transmit Ch (Arpeggio Transmit Channel)

Bestimmt den MIDI-Kanal, auf dem die Arpeggio-Daten gesendet werden (wenn der Parameter Switch weiter oben auf „on“ gestellt ist).

**Einstellungen:** 1 – 16

### 3 Controller Assign

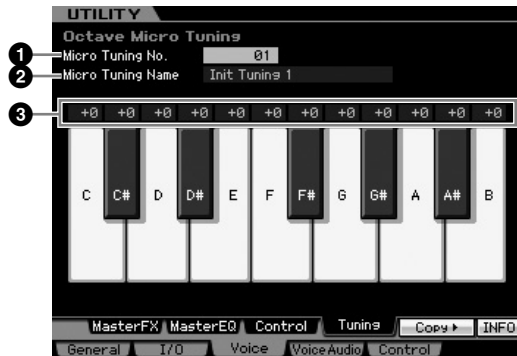
Sie können den Dreh- und Schieberegler auf dem Bedienfeld MIDI-Controller-Nummern zuweisen. Sie können beispielsweise die Drehregler ASSIGN 1 und ASSIGN 2 zur Steuerung der Effektintensität verwenden, während Sie mit einem Fußpedal die Modulation steuern. Diese Reglerzuordnungen werden hier „Controller Assign“ genannt.

Die Funktion ist identisch mit der im Controller-Assign-Display (Seite 147) im Performance-Common-Edit-Modus.



## Erstellen einer eigenen Tonskala – [SF4] Tuning

In diesem Display können Sie ein eigenes Micro Tuning (Tonskala) in der User-Bank erstellen. Sie können ein Micro Tuning auf eine andere Nummer kopieren, und das neue auf dieser Grundlage erstellen. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird.



### 1 Micro Tuning No.

Bestimmt das Ziel, an dem die Micro-Tuning-Einstellung gespeichert wird.

**Einstellungen:** 1 – 8

### 2 Micro Tuning Name

Hier wird der gewünschte Name für das Micro Tuning eingegeben. Näheres zur Namensgebung finden Sie auf Seite 82.

### 3 Tuning Offset

Hier können Sie die einzelnen Noten der Tastatur in Cents verstimmen und so Ihr eigenes Micro Tuning erstellen.

**Einstellungen:** -99 – +0 – +99 Cents

## [SF5] Copy

In dem Display, das mit dieser Taste aufgerufen wird, können Sie ein Micro Tuning auf eine andere Nummer kopieren, und das neue auf dieser Grundlage erstellen.

### Kopiervorgang für ein Micro Tuning

- 1 Wählen Sie eine Micro-Tuning-Nummer als Quelle aus.
- 2 Drücken Sie die Taste [SF5], um das Copy-Display aufzurufen.
- 3 Wählen Sie eine Micro-Tuning-Nummer als Ziel aus.
- 4 Drücken Sie die [ENTER]-Taste, um den Kopiervorgang auszuführen.

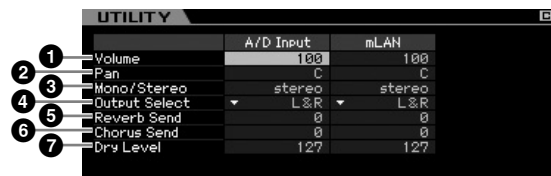
## Einstellungen für die Audio-Eingänge im Voice-Modus – [F4] VoiceAudio

Sie können Parameter einstellen, die das Audio-Eingangssignal von der Buchse [A/D INPUT] und dem mLAN-Anschluss im Voice-Modus betreffen. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird.

**HINWEIS** Die mLAN-Eingänge (m1 – m14) sind nur am MOTIF XS8 verfügbar. Am MOTIF XS6/7 sind sie nur dann verfügbar, wenn eine optionale Erweiterungskarte mLAN16E2 installiert wurde.

## Ausgangseinstellungen – [SF1] Output

In diesem Display können Sie verschiedene Parameter des Audio-Input-Signals im Voice-Modus einstellen, z. B. die Output-Buchsen, Volume, Pan und den Effektanteil. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird.



### 1 Volume

Legt den Ausgangspegel des Audioeingangs-Parts fest.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 2 Pan

Legt die Stereo-Panoramaposition des Audioeingangs-Parts fest.

**Einstellungen:** L63 (ganz links) – C (Mitte) – R63 (ganz rechts)

### 3 Mono/Stereo

Legt die Signalkonfiguration für den Audioeingangs-Part bzw. das Routing des Signals bzw. der Signale (Stereo oder Mono) fest.

**Einstellungen:** stereo, L mono, R mono, L+R mono

**stereo**

Beide Kanäle (L und R) des Audioeingangs werden verwendet.

**L mono**

Es wird nur der linke Kanal des Audioeingangs verwendet.

**R mono**

Es wird nur der rechte Kanal des Audioeingangs verwendet.

**L+R mono**

Der linke und rechte Kanal des Audioeingangs werden gemischt und als Monosignal verarbeitet.



4 Output Select

Legt die zugewiesene Ausgangsbuchse für den Audioeingangs-Part fest.

Einstellungen: Siehe nachstehende Tabelle.

LCD	Ausgangsbuchsen	Stereo/Mono
L&R	OUTPUT L und R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L und R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 und 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 und 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 und 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 und 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 und 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 und 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 und 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
ins L (nur A/D-Eingang)	Internes Vocoder-Modul	Mono

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Eintrag mit der List-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.

5 Reverb Send

Legt den Send-Pegel des an den Reverb-Effekt gesendeten Signals des Audioeingangs-Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Reverb-Effekt.

Einstellungen: 0 – 127

6 Chorus Send

Legt den Send-Pegel des an den Chorus-Effekt gesendeten Signals des Audioeingangs-Parts fest. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus-Effekt.

Einstellungen: 0 – 127

7 Dry Level

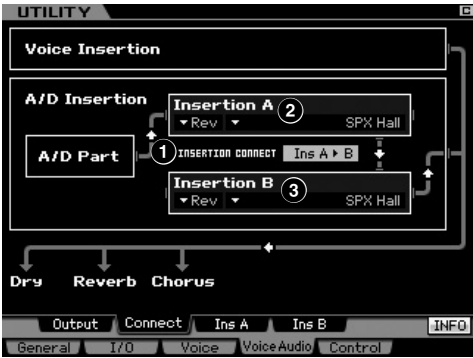
Legt den Pegel des Signals des Audioeingangs-Parts fest, das nicht mit den Systemeffekten (Reverb, Chorus) verarbeitet wurde. Je höher der Wert, desto stärker der Chorus- und Reverb-Effekt.

Einstellungen: 0 – 127

**HINWEIS** Die Parameter Reverb Send (5), Chorus Send (6) und Dry Level (7) sind nicht verfügbar, wenn Output Select (4) auf „insL“ gestellt ist.

Anschlusseinstellungen der Insert-Effekte – [SF2] Connect

In diesem Display können Sie die Insert-Effekt-Verbindung des Audio-Eingangssignals im Voice-Modus einstellen. Dieses Display ist nur verfügbar, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird.



1 INSERTION CONNECT (Insertion Connection)

Bestimmt das Effekt-Routing für die Insert-Effekte A und B. Die ausgewählte Einstellung wird im Display grafisch dargestellt. Sie erhalten somit ein klares Bild der Signalführung.

Einstellungen: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B

Signale, die im Insert-Effekt A verarbeitet wurden, werden zum Insert-Effekt B gesendet, und die im Insert-Effekt B verarbeiteten Signale werden zum Reverb und zum Chorus gesendet.

Ins B ► A

Signale, die im Insert-Effekt B verarbeitet wurden, werden zum Insert-Effekt A gesendet, und die im Insert-Effekt A verarbeiteten Signale werden zum Reverb und zum Chorus gesendet.

2 Insertion A (Insertion A Category/Type)\*

3 Insertion B (Insertion B Category/Type)\*

Bestimmt den Effektyp für Insert A und B. In der Kategorie-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effektypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effektypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden.

Einstellungen: Näheres zu den Effektkategorien und den Effektypen finden Sie auf Seite 70.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen und den gewünschten Eintrag mit der List-Taste [SF6] auswählen. Näheres siehe Seite 82.



## Einstellungen der Insert-Effekttypen – [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

In diesen Displays können Sie den Insert-Effekttyp für das Audio-Eingangssignal im Voice-Modus einstellen. Diese Displays sind nur verfügbar, wenn der Utility-Modus vom Voice-Modus aus aufgerufen wird.



**HINWEIS** Je nach ausgewähltem Parameter erscheint das LIST-Symbol im Reiter-Menü der Taste [SF6]. In diesem Zustand können Sie die Liste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST-Taste drücken, und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 1 Category

### 2 Type

Aus der Category-Spalte können Sie eine der Effektkategorien auswählen, die jeweils ähnliche Effekttypen enthalten. Aus der Type-Spalte können Sie einen der Effekttypen auswählen, die in der ausgewählten Kategorie aufgelistet werden. Näheres zu den Effektkategorien finden Sie auf Seite 70.

### 3 Preset

Hiermit können Sie vorprogrammierte Einstellungen für jeden Effekttyp abrufen, die für bestimmte Anwendungen und Situationen entworfen wurden.

### 4 Effect Parameters

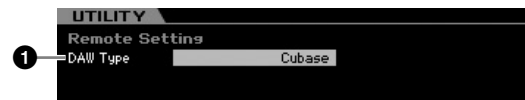
Die Anzahl der verfügbaren Parameter und Werte hängt vom momentan ausgewählten Effekttyp ab. Einzelheiten zu den Effektparametern finden Sie auf Seite 73. Weitere Informationen zu den Parametern der einzelnen Effekttypen entnehmen Sie bitte der separaten Datenliste.

## Fernsteuerung und MIDI-Einstellungen – [F5] Control

In den folgenden Displays können Sie die Parameter einstellen, welche die Remote-Control-Funktion sowie die MIDI-Funktionalität betreffen.

### DAW-Einstellungen – [SF1] Remote

Hier können Sie die DAW-Software angeben, die vom MOTIF XS gesteuert werden soll. Der MOTIF XS kann Cubase 4, Logic Pro 7.2, SONAR 5.2 und Digital Performer 5 steuern.



### 1 DAW Type

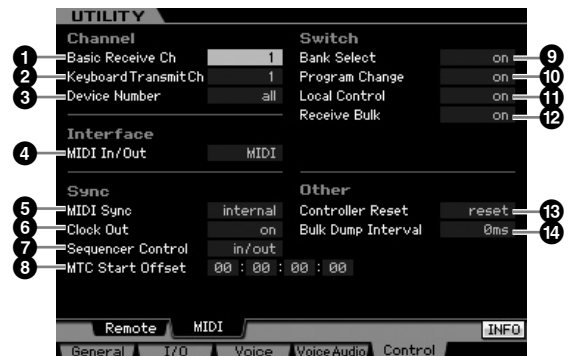
Bestimmt die DAW-Software, die vom MOTIF XS gesteuert wird.

**Einstellungen:** Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

**HINWEIS** Wenn das [REMOTE ON/OFF]-Lämpchen eingeschaltet ist, ruft die Auswahl eines DAW-Typs automatisch die Remote-Einstellungen auf.

### MIDI-Einstellungen – [SF2] MIDI

In diesem Display können Sie Parameter für die MIDI-Funktionalität einstellen.



### 1 Basic Receive Ch

Bestimmt den MIDI-Empfangskanal, wenn dieser Synthesizer auf monotimbrale Klangerzeugung (Voice-/Performance-Modus) eingestellt ist.

**Einstellungen:** 1 – 16, omni, off

omni

Wenn dies ausgewählt ist, werden alle Kanalnachrichten empfangen.

**HINWEIS** Im multitimbralen Modus des Klangerzeugers (d. h. im Song-/Pattern-Modus) empfängt jeder Mixing Part MIDI-Daten entsprechend des dem Part zugewiesenen MIDI-Empfangskanals. Dies kann im Voice-Display (Seite 235) des Mixing-Part-Edit-Modus eingestellt werden.



## 2 Keyboard Transmit Ch

Bestimmt den MIDI-Kanal, über den das Instrument MIDI-Daten (an einen externen Sequenzer, Klangerzeuger oder an ein anderes Gerät) sendet. Dieser Parameter steht bei der monotonischen Klangerzeugung (Voice-/Performance-Modus) zur Verfügung.

**Einstellungen:** 1–16, off

**HINWEIS** Im Song/Pattern-Modus werden die durch Betätigung der Tastatur/Regler/Räder erzeugten MIDI-Daten über den MIDI-Sendekanal der zurzeit ausgewählten Spur an die Klangerzeugung oder an externe MIDI-Geräte gesendet. Die Ausgangskanäle werden im Output-Channel-Display (Seite 184) im Song-Play-Modus eingestellt.

## 3 Device Number

Bestimmt die Gerätenummer, die von diesem Synthesizer zum Empfangen und Senden von Daten verwendet wird. Wenn Blockdaten, Parameteränderungen oder andere systemexklusive Meldungen übertragen/empfangen werden, muss diese Nummer mit der Gerätenummer des externen MIDI-Geräts übereinstimmen.

**Einstellungen:** 1 – 16, all, off

all

Wenn dies ausgewählt ist, werden systemexklusive Meldungen für alle MIDI-Gerätenummern empfangen. Wenn systemexklusive Meldungen wie Bulk Dump in dieser Einstellung vom MOTIF XS gesendet werden, wird der MOTIF XS als Device Number 1 erkannt.

off

Wenn dies ausgewählt ist, werden systemexklusive Meldungen wie Bulk Dump und Parameteränderungen nicht gesendet oder empfangen. Wenn Sie versuchen, systemexklusive Meldungen zu senden oder zu empfangen, erscheint eine Fehlermeldung.

## 4 MIDI In/Out

Bestimmt die physikalische(n) Schnittstelle(n) für das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten.

**Einstellungen:** MIDI, USB, mLAN (wenn die optionale mLAN16E-Erweiterungskarte in den MOTIF XS6/7 eingebaut ist)

**HINWEIS** Die drei oben aufgeführten Anschlussarten können nicht gleichzeitig verwendet werden. Sie können nur eine von ihnen für das Senden bzw. den Empfang der MIDI-Daten verwenden.

## 5 MIDI Sync

Bestimmt, ob die Song-, Pattern- bzw. Arpeggio-Wiedergabe zur internen Clock des Instruments oder zu einer externen MIDI-Clock synchronisiert wird.

**Einstellungen:** Internal, MIDI, auto, MTC

internal

Synchronisation zur internen Clock. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieser Synthesizer allein oder als Master Clock Source für weitere Geräte verwendet wird.

MIDI

Synchronisation mit einer von einem externen MIDI-Instrument über MIDI empfangenen MIDI-Clock.

auto

Wenn von einem externen MIDI-Gerät oder Computer fortwährend ein MIDI-Clock-Signal gesendet wird, ist die interne Clock des MOTIF XS nicht wirksam und der MOTIF XS ist zur externen Clock synchronisiert. Wenn kein MIDI-Clock-Signal von einem externen MIDI-Gerät oder Computer gesendet wird, läuft die interne Clock des MOTIF XS weiterhin im zuletzt empfangenen Tempo des externen MIDI-Geräts oder Computer (DAW-Software). Bedenken Sie, dass das Tempo am MOTIF XS nicht geändert werden kann, wenn dieser Wert gewählt wird. Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn Sie zwischen externem und internem Clock-Signal umschalten möchten.

**MTC (MIDI Time Code)**

Synchronisation zu einem über MIDI empfangenen MTC-Signal. MMC-Signale werden über MIDI gesendet. Verwenden Sie diese Einstellung, wenn dieser Synthesizer als MIDI-Slave verwendet wird, beispielsweise bei der Synchronisation mit einem MTC-fähigen MTR. Die MTC-Sync-Funktion steht nur im Song-Modus zur Verfügung.

**HINWEIS** Wenn dieser Parameter auf „MIDI“ gestellt ist, achten Sie darauf, dass das am MOTIF XS angeschlossene, externe MIDI-Instrument die MIDI-Clock an den MOTIF XS sendet.

**HINWEIS** Wenn MIDI Sync auf „MTC“ gestellt ist, können keine Songs und Arpeggios im Song-Modus gespielt werden, jedoch können Patterns und Arpeggios im Pattern-Modus gespielt werden.

**HINWEIS** MTC (MIDI Time Code) ermöglicht die gleichzeitige Synchronisation mehrerer Audio-Geräte über gewöhnliche MIDI-Kabel. Er enthält in kodierter Form die Stunden, Minuten, Sekunden und „Frames“ (Anzahl der Bilder/Halbbilder pro Sekunde). Der MOTIF XS sendet keinen MTC.

**HINWEIS** MMC (MIDI Machine Control) ermöglicht eine Fernbedienung von Mehrspurmaschinen, MIDI-Sequenzern usw. Eine MMC-kompatible Mehrspurmaschine reagiert z. B. automatisch auf die Funktionen Start, Stop und Schneller Vor- und Rücklauf, die im steuernden Sequenzer ausgeführt werden, wodurch sich die Wiedergabeposition des Sequenzers und der Mehrspurmaschine immer an der übereinstimmenden Stelle befindet.

## 6 Clock Out

Bestimmt, ob Meldungen der MIDI-Clock (F8H) über MIDI gesendet werden.

**Einstellungen:** on, off

## 7 Sequencer Control

Bestimmt, ob Steuersignale für Sequenzer – Start (FAH), Continue (FBH), Stop (FCH) und Song Position Pointer (F2H) – über die MIDI-OUT- oder die USB-Schnittstelle empfangen und/oder gesendet werden.

**Einstellungen:** off, in, out, in/out

off

Nicht gesendet/erkannt.

in

Erkannt, aber nicht gesendet.

out

Gesendet, aber nicht erkannt.

in/out

Gesendet/erkannt.

## 8 MTC Start Offset (MIDI Time Code Start Offset)

Bestimmt den Time-Code-Point, an dem bei Empfang des MTC die Sequenzer-Wiedergabe beginnt. Diese Funktion können Sie zur genau abgestimmten Wiedergabe dieses Synthesizers mit einem externen MTC-kompatiblen Gerät verwenden.

**Einstellungen:** Hour: Minute: Second: Frame

Hour: 00 – 23

Minute: 00 – 59

Second: 00 – 59

Frame: 00 – 29

## 9 Bank Select

Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Bank-Select-Events. Wenn eingeschaltet, reagiert dieser Synthesizer auf eingehende Bank-Select-Events und sendet (bei Betätigung des Bedienfelds) auch entsprechende Bank-Select-Events. Wenn ausgeschaltet, können keine Bank-Select-Meldungen gesendet/empfangen werden.

**Einstellungen:** off, on

## 10 Program Change

Mit diesem Schalter aktivieren oder deaktivieren Sie sowohl das Senden als auch den Empfang von Program-Change-Meldungen (Programmwechsel). Wenn eingeschaltet, reagiert dieser Synthesizer auf eingehende Programmwechsel und sendet (bei Betätigung des Bedienfelds) auch entsprechende Programmwechsel. Wenn ausgeschaltet, können keine Program-Change-Meldungen gesendet/empfangen werden.

**Einstellungen:** off, on



**11 Local Control**

Bestimmt, ob die Klangerzeugung des Instruments auf das Spielen auf der Tastatur reagiert oder nicht. Normalerweise sollte dieser Parameter auf „on“ stehen, da Sie sicher den Sound des MOTIF XS hören möchten, während Sie spielen. Auch in der Einstellung „off“ werden die Daten über MIDI gesendet. Darüber hinaus reagiert der Klangerzeuger auf MIDI-Meldungen, die über MIDI empfangen werden.

**Einstellungen:** off, on

**12 Receive Bulk**

Bestimmt, ob Bulk-Dump-Daten empfangen werden können oder nicht.

**Einstellungen:** protect (kein Empfang), on (Empfang)

**13 Controller Reset**

Bestimmt den Status der Controller (Modulationsrad, Aftertouch, Fußregler, Blawschalter, Drehregler usw.), wenn Sie zwischen Voices umschalten. Wenn dieser Parameter auf „hold“ (Halten) gesetzt ist, behalten die Controller ihre aktuellen Einstellungen bei. Wenn dieser Parameter auf „reset“ (Zurücksetzen) eingestellt ist, werden die Controller in den Standardzustand zurückgesetzt (siehe unten).

**Einstellungen:** hold, reset

Wenn Sie „reset“ wählen, werden die Controller auf die folgenden Zustände/Positionen zurückgesetzt:

Pitch Bend (Tonhöhenbeugung)	Mitte
Modulationsrad	Minimum
Aftertouch	Minimum
Foot Controller (Pedal)	Maximum
Foot switch (Pedal)	Aus
Ribbon Controller	Mitte
Breath Controller	Maximum
Assignable Function	Aus
Expression	Maximum
Sustain (Haltepedal)	Aus

**14 Bulk Dump Interval**

Bestimmt das Intervall für die Bulk-Dump-Übertragung, wenn die Bulk-Dump-Funktion verwendet wird, ein Bulk Request empfangen wird oder wenn entsprechende, auf einer Sequenzerspur aufgenommene, systemexklusive Meldungen wiedergegeben werden. Mit der Bulk-Dump-Funktion können Sie die Daten im Edit-Buffer (DRAM) oder Flash-ROM speichern, indem Sie sie als Blockdaten (SysEx-Meldung) an ein externes MIDI-Instrument oder an ein Sequenzerprogramm eines Computers senden. Diese Daten können an das Instrument zurückgesendet werden, wodurch alle archivierten Einstellungen wiederhergestellt werden.

**Einstellungen:** 0 – 900 ms

**HINWEIS** Wenn die Bulk-Dump-Funktion verwendet oder ein Bulk Request empfangen wird, ist der maximale Intervall-Wert auf 30 ms festgelegt, so dass die Bulk-Übertragung auch dann mit Abständen von 30 ms erfolgt, wenn dieser Parameter auf einen Wert von 31 ms oder höher eingestellt wird. Wenn systemexklusive Meldungen abgespielt werden, die aus einem Song oder Pattern stammen, sind Werte oberhalb 30 ms möglich, so dass die Bulk-Übertragung unabhängig von der Tempo-Einstellung des Songs oder Patterns mit den hier eingestellten Intervallzeiten ausgeführt wird.

## Anwenderspeicher auf die Werkseinstellungen zurücksetzen – [JOB] (Factory Set)

Im Utility-Job-Modus können Sie den User-Speicher dieses Synthesizers (Seite 79) wieder auf die Werksvorgaben (Factory Set) zurücksetzen. Bitte beachten Sie, dass die Einstellung bei Power On Auto Factory Set in diesem Display durch Ausführen von Factory Set automatisch gespeichert wird.

### ! VORSICHT

Bei der Wiederherstellung der Werkseinstellungen werden alle von Ihnen vorgenommenen Voice-, Performance-, Song-, Pattern- und Systemeinstellungen im Utility-Modus gelöscht. Stellen Sie sicher, dass Sie dadurch keine wichtigen Daten überschreiben! Achten Sie darauf, alle wichtigen Daten auf einem USB-Speichergerät oder einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer zu sichern (Seite 278), bevor Sie diesen Vorgang ausführen.

**1 Power On Auto Factory Set**

Wenn dieser Parameter eingeschaltet ist, wird der Anwenderspeicher auf die Werksvoreinstellungen zurückgesetzt, und es werden die Demo-Songs und Demo-Patterns geladen. Normalerweise sollte diese Option ausgeschaltet sein (off).

**Einstellungen:** on, off

### ! VORSICHT

Wenn der Parameter Power On Auto Factory Set eingeschaltet ist, werden alle Daten aus dem Anwenderspeicher, z. B. die Voices, Performances, Songs, Patterns und Utility-Einstellungen, gelöscht.

Für Anweisungen zur Ausführung des Factory-Set-Jobs lesen Sie auf Seite 22.

## Sequenzer-Einstellungen – [SEQ SETUP]

Wenn Sie im Song-, Pattern- oder Performance-Modus die [SEQ SETUP]-Taste drücken, erscheint das Display zur Einstellung der allgemeinen Sequenzer-Parameter. Drücken Sie, nachdem Sie diese Einstellungen vorgenommen haben, die [STORE]-Taste, um die Einstellungen der Sequenzer-Setup- wie auch der Utility-Parameter zu speichern.

### ! VORSICHT

Alle Sequenzer-Setup-Einstellungen gehen verloren, wenn Sie das Gerät ausschalten, ohne zu speichern.

**HINWEIS** Im Voice- und Master-Modus kann, wenn der Mode-Parameter (Seite 254) auf „Voice“ gestellt ist, die Taste [SEQ SETUP] nicht verwendet werden.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

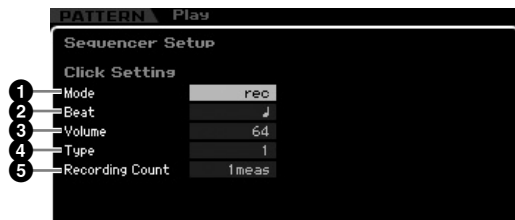
Referenzteil



## Metronomeinstellungen – [F1] Click

In diesem Display können Sie die Parameter bezüglich des Klickgeräuschs (Metronom Click) einstellen, das im Song-/Pattern-/Performance-Modus während der Aufnahme oder Wiedergabe verwendet wird.

**HINWEIS** Da der Metronom-Klick mit der internen Klangerzeugung erzeugt wird, beeinflusst die Klick-Wiedergabe die gesamte Polyphonie dieses Synthesizers.



### 1 Mode

Bestimmt, ob und wann der Metronom-Klick zu hören sein soll.

**Einstellungen:** off, rec, rec/play, always

off

Das Metronom erklingt nicht.

rec

Das Metronom erklingt nur während der Song-Pattern-/Performance-Aufnahme.

rec/play

Das Metronom ist während der Aufnahme und der Wiedergabe zu hören.

always

Das Metronom ist im Song-/Pattern-Modus immer zu hören.

### 2 Beat

Bestimmt, auf welchen Schlägen der Metronom-Klick zu hören sein soll.

**Einstellungen:** ♪ (16tel-Noten), ♪ (Achtelnoten), ♪ (Viertelnoten), ♪ (halbe Noten), ♪ (ganze Noten)

### 3 Volume

Bestimmt die Lautstärke des Metronoms.

**Einstellungen:** 0 – 127

### 4 Type

Bestimmt die Art des Klickgeräuschs. Es stehen zehn Typen zur Auswahl, einschließlich herkömmlicher Metronomklänge und Stick-Schlägen.

**Einstellungen:** 1 – 10

### 5 Recording Count

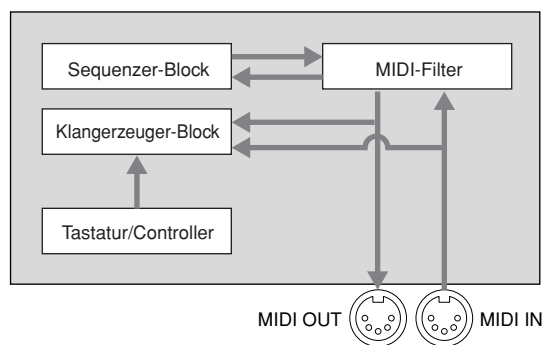
Bestimmt die Anzahl der Takte, die vor Beginn einer Aufnahme vorgezählt werden, nachdem im Record-Standby-Modus die Wiedergabetaste [▶] gedrückt wurde.

**Einstellungen:** off (Aufzeichnung beginnt, sobald die Taste [▶] gedrückt wird), 1 meas – 8 meas

## MIDI-Filter-Einstellungen – [F2] MIDI Filter

In diesem Display können Sie einstellen, welche MIDI-Ereignisse über MIDI erkannt/gesendet werden sollen. Die hier vorgenommenen Einstellungen werden nur auf die Wiedergabedaten von Songs bzw. Patterns angewendet. Sie haben keine Auswirkung auf die MIDI-Events, die durch das Spiel auf der Tastatur, durch die Arpeggio-Wiedergabe oder durch Bedienfeldvorgänge im Voice- und Performance-Modus erzeugt werden. Die Daten der Song-/Pattern-Wiedergabe durchlaufen das MIDI-Filter, bevor sie an den internen Klangerzeuger-Block und die MIDI-OUT-Buchse gesendet werden.

MIDI-Meldungen, die von einem externen MIDI-Instrument gesendet werden, durchlaufen das MIDI-Filter, bevor sie im Song/Pattern aufgenommen werden. Sie werden jedoch unverändert zum internen Klangerzeuger geschickt.



### MIDI-Ereignisse, auf die das Filter angewendet wird:

Noten, Programmwechsel, Controller-Events, Pitch-Bend-Events, Channels Aftertouch, Polyphoner Aftertouch, System Exclusive, Channel-Mode-Nachrichten

**Einstellungen:** ☒ (nicht gesendet/erkannt), ☐ (gesendet/erkannt)

## Verwenden der Quick-Setup-Funktion – [F3] Quick (Quick Setup)

In diesem Display können Sie sofort für den Sequenzer geeignete Bedienfeldeinstellungen abrufen, indem Sie praktische Presets auswählen. Dadurch können Sie gleichzeitig eine Vielzahl wichtiger Sequenzerparameter einstellen.



**HINWEIS** Die Parameter „Track INT Switch“ und „Track EXT Switch“ sind nicht verfügbar, wenn das Quick-Setup-Fenster vom Performance-Modus aus aufgerufen wird.



## 1 Setup Number

Legt die Setup-Nummer fest. Die Parametereinstellungen des ausgewählten Setups werden als neue Einstellungen auf der rechten Seite angezeigt (3).

**Einstellungen:** 1 – 4

1	Using internal Sequencer (Internen Sequenzer verwenden)	Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn Sie den internen Sequenzer (Song- oder Pattern-Funktion) eigenständig nutzen.
2	Recording internal sequencer to computer (Aufnehmen des internen Sequenzers im Computer)	Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn Sie die Daten der Song- oder Pattern-Wiedergabe an einen externen Computer senden und mittels einer Software auf dem Computer aufnehmen möchten.
3	Recording to computer (Aufnehmen auf dem Computer)	Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn Sie Ihr Tastaturspiel mittels einer Software auf dem Computer aufnehmen möchten.
4	Recording Arpeggio to computer (Aufnehmen von Arpeggien auf dem Computer)	Diese Einstellung ist sinnvoll, wenn Sie Arpeggio-Daten an einen externen Computer senden und mittels einer Software auf dem Computer aufnehmen möchten.

## 2 Aktuelle Einstellungen

Zeigt die aktuellen Einstellungen der zugehörigen Parameter an. Nach Auswählen eines Setups (1), das als neue Einstellungen rechts angezeigt wird (3), drücken Sie die [ENTER]-Taste, um das ausgewählte Setup (1) aufzurufen, das sodann in den aktuellen Einstellungen (2) erscheint.

## 3 Neue Einstellungen

Zeigt die Parametereinstellungen des oben ausgewählten Setups an (1).

## Weitere Einstellungen für Song und Pattern – [F4] Other

In diesem Display können Sie Parameter einstellen, die sich auf den Song-/Pattern-Modus beziehen, zum Beispiel das Timing von Pattern-Wechseln.

**HINWEIS** Die Einstellungen hier beeinflussen nicht den Performance-Modus.



## 1 Quantize

Bestimmt den Quantisierungswert für die Section- (Pattern-) Umschaltung während der Wiedergabe, wenn Sie die Umschaltung der Section auslösen. In der Einstellung „1“ werden die Patterns (Sections) während der Wiedergabe immer auf dem ersten Schlag des nächsten Takts umgeschaltet, nachdem Sie die Section-Umschaltung ausgelöst haben. In der Einstellung „1/16“ können die Sections während der Wiedergabe auf jeder Sechzehntelnote umgeschaltet werden.

**Einstellungen:** 1 (1 Takt), 1/2 (halbe Note), 1/4 (Viertelnote), 1/8 (Achtelnote), 1/16 (Sechzehntelnote)

## 2 Tempo Hold

Bestimmt, ob bei Auswahl eines neuen Patterns während der Wiedergabe die Tempoeinstellung auf den Tempowert umgeschaltet wird, der mit dem jeweiligen Pattern gespeichert ist. Wenn eingeschaltet („on“), wird der Tempowert bei der Umschaltung der Patterns beibehalten. Wenn ausgeschaltet („off“), wird der Tempowert beim Umschalten von Patterns auf den Wert umgestellt, der mit dem neuen Pattern gespeichert ist. Normalerweise sollten Sie hier „off“ einstellen.

**Einstellungen:** on, off

**HINWEIS** Die Tempodaten einer Pattern-Chain werden durch diesen Parameter nicht beeinflusst.

## 3 Load Mixing

Bestimmt, ob die Mischeinstellungen beim Ändern der Song- bzw. Pattern-Nummer geladen werden sollen („on“) oder nicht („off“). Normalerweise sollte hier „on“ eingestellt sein.

**Einstellungen:** on, off

**HINWEIS** Wenn der Parameter Load Mixing auf „off“ gestellt ist, werden bei der Song-Umschaltung durch die Song-Chain-Wiedergabe die Mixing-Einstellungen nicht geändert.

## 4 Song Event Chase

Normalerweise werden beim Start mitten im Song oder Pattern und/oder beim Vor- oder Zurückspulen bestimmte Datentypen (z. B. Programmwechsel-, Pitch-Bend- und Controller-Events) nicht wie vorgesehen wiedergegeben. Wenn Sie bei diesem Parameter einen bestimmten Event-Typ wählen, werden diese Events immer abgespielt, auch beim Vor- oder Zurückspulen.

**Einstellungen:** off, PC (Programmwechsel), PC+PB+Ctrl (Programmwechsel + Pitch Bend + Controller)

**HINWEIS** Beachten Sie, dass eine andere Einstellung als „off“ den Sequenzerbetrieb verlangsamen kann – was sich beispielsweise in einer Pause vor Beginn der Wiedergabe oder langsamerer Geschwindigkeit beim Vor- oder Zurückspulen bemerkbar macht.

**HINWEIS** Mit der Einstellung „all“ wird möglicherweise ein übermäßiger Umfang an MIDI-Daten erzeugt, was zu einem MIDI-Fehler an angeschlossenen Geräten führen kann.



# Dateiverwaltung (File-Modus)

Der File-Modus bietet Tools für die Übertragung von Daten (wie Voice, Performance, Song, Pattern und Waveform) zwischen MOTIF XS und externen Speichergeräten wie USB-Speichergerät und Festplattenlaufwerk, die an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen sind. Wenn Sie das Festplattenlaufwerk eines Computers mounten, der mit dem MOTIF XS über das Netzwerk verbunden ist, können Sie auch Daten zwischen MOTIF XS und einem Computer im Netz übertragen.

Rufen Sie den File-Modus auf, indem Sie die Taste [FILE] drücken. Die verfügbaren Dateitypen sind vom ausgewählten Modus vor Aufrufen des File-Modus abhängig.

**HINWEIS** Wenn der MOTIF XS mit einem Netzwerk verbunden ist, kann mit dem File-Modus auf die Laufwerke der Computer im Netzwerk zugegriffen werden. Hierbei müssen Sie gewährleisten, dass der MOTIF XS ordnungsgemäß mit dem Netzwerk verbunden ist (Seite 86), und die erforderlichen Parameter im Network-Display (Seite 260) des Utility-Modus einstellen.

## Terminologie im File-Modus

### Datei

Wie bei einem Computer können unterschiedliche Datentypen wie Voice, Performance, Song und Pattern, die auf dem MOTIF XS erzeugt werden, als Dateien behandelt und auf einem externen USB-Speichergerät oder dem Festplattenlaufwerk eines Computers gespeichert werden, der mit dem Netzwerk verbunden ist.

### Dateiname

Wie bei einem Computer können Sie den Namen der Datei im File-Modus zuweisen. Der Dateiname kann bis zu 20 Buchstaben auf dem Display des MOTIF XS umfassen. Dateien mit gleichem Namen können nicht im gleichen Verzeichnis gespeichert werden.

### Dateinamenerweiterung

Die drei Buchstaben hinter dem Dateinamen (nach dem Punkt) wie „.mid“ und „.wav“ werden als „Dateinamenerweiterung“ bezeichnet. Die Dateinamenerweiterung bezeichnet den Dateityp und kann auf der Konsole des MOTIF XS nicht geändert werden. Der File-Modus des MOTIF XS unterstützt zehn unterschiedliche Dateinamenerweiterungen entsprechend den jeweiligen Daten. Näheres siehe Seite 273.

### Dateigröße

Bezieht sich auf den Speicherplatz, den die Datei einnimmt. Die Dateigröße hängt von der Menge der in der Datei gespeicherten Daten ab. Generell ist eine Audiodatei mit Waveforms wesentlich größer als eine MIDI-Datei. Die Dateigröße wird mit den herkömmlichen Computereinheiten B (Byte), KB (Kilobyte), MB (Megabyte) und GB (Gigabyte) angegeben. 1 KB entspricht 1024 Byte, 1 MB entspricht 1024 KB und 1 GB entspricht 1024 MB.

## Device (Gerät)

Bezeichnet ein Speichergerät (etwa eine Festplatte), auf dem die Datei gespeichert wird. Der MOTIF XS kann unterschiedliche Typen von USB-Speichergeräten, die an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen sind, und Computerlaufwerke, die über das Netzwerk mit dem MOTIF XS verbunden sind, verwalten und mounten.

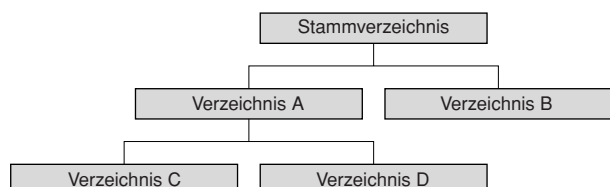
## Directory (Dir; Verzeichnis)

Hierbei handelt es sich um eine Organisationsfunktion auf einem Datenspeicherungsgerät (etwa einer Festplatte), mit der Sie Datendateien nach Typ oder Anwendungsart gruppieren können. Verzeichnisse können zur Organisation von Daten hierarchisch verschachtelt werden. Das Verzeichnis entspricht dem Computerbegriff „Ordner“. Der File-Modus des MOTIF XS ermöglicht Ihnen das Zuweisen eines Namens zu einem Verzeichnis wie bei einer Datei. Der Verzeichnisname weist aber keine Erweiterung auf.

## Ändern des aktuellen Verzeichnisses (Ordners)

Anhand der folgenden Abbildung als Beispiel zeigen wir Ihnen jetzt das Ändern des aktuellen Verzeichnisses. Öffnen Sie zunächst das Stammverzeichnis und suchen Sie die Verzeichnisse A und B. Öffnen Sie anschließend das Verzeichnis A und suchen Sie die Verzeichnisse C und D. Öffnen Sie schließlich das Verzeichnis C, um nur die im Verzeichnis C gespeicherten Dateien zu suchen. Dadurch können Sie verschachtelte Ordner auf den unteren Ebenen der Ordnerhierarchie aufrufen.

Um ein anderes Verzeichnis auf der nächst höheren Ebene auszuwählen (beispielsweise Wechsel von Verzeichnis C in Verzeichnis B), wechseln Sie zunächst zur nächst höheren Ebene (Verzeichnis A). Wechseln Sie anschließend in die nächst höhere Ebene (Stammverzeichnis). Jetzt sind A und B verfügbar. Öffnen Sie Verzeichnis B. Auf diese Weise können Sie in der Ordnerhierarchie navigieren.





**HINWEIS** Um aus dem aktuellen Verzeichnis im File-Fenster (Seite 275) in eine tiefere Ebene zu wechseln, bewegen Sie den Cursor in das gewünschte Verzeichnis in der Liste „Directory/File“ und drücken Sie die Taste [ENTER]. Um aus dem aktuellen Verzeichnis in eine höhere Ebene zu wechseln, bewegen Sie den Cursor in die oberste Zeile in der Liste „Directory/File“ und drücken Sie die Taste [ENTER].

## Pfad

Die aktuell in der Zeile „Dir“ im Display angezeigte Anordnung der Verzeichnisse (Ordner) und Dateien wird als „Pfad“ („Path“) bezeichnet. Damit wird das aktuelle Verzeichnis bezeichnet, zu welchem Gerät dieses gehört und in welchem Verzeichnis bzw. in welchen Verzeichnissen es enthalten ist. Das oben abgebildete „Verzeichnis C“ weist den Pfad „USB\_HDD/A/C“ auf.

## Mounten

Bezeichnet den Vorgang, mit dem ein externes Speichergerät für das Instrument aktiviert wird. Das USB-Speichergerät wird automatisch gemountet, sobald es an der Buchse USB TO DEVICE an der Rückseite des MOTIF XS angeschlossen wird. Das Festplattenlaufwerk des Computers, der am MOTIF XS über das Netzwerk angeschlossen ist, kann im Mount-Display (Seite 277) gemountet werden.

## Formatieren

Der Vorgang der Initialisierung eines Speichergeräts (beispielsweise einer Festplatte) wird als „Formatieren“ bezeichnet. Der File-Modus des MOTIF XS ermöglicht Ihnen das Formatieren des USB-Speichergeräts, das an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen ist. Bei der Formatierung werden alle Daten vom Speichergerät gelöscht; dies ist nicht rückgängig zu machen.

## Save/Load

„Save“ („Sichern“) bedeutet, dass die auf dem MOTIF XS erzeugten Daten auf dem externen Speichergerät als Datei abgelegt werden. „Store“ („Speichern“) bedeutet, dass die auf dem MOTIF XS erzeugten Daten im internen Speicher abgelegt werden. „Laden“ („Load“) bedeutet, dass die Datei auf dem externen Speichergerät in den internen Speicher geladen wird.

## Dateitypen, die der MOTIF XS verarbeiten kann

Der MOTIF XS unterstützt unterschiedliche Dateitypen, die gesichert und geladen werden können. Richten Sie sich dabei nach den folgenden beiden Listen.

### Dateitypen, die gespeichert werden können

Typ	Datei-namen-erweiterung*	Beschreibung
All	.X0A	Sämtliche Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) des MOTIF XS werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
All Voice	.X0V	Sämtliche User-Voice-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden. Auch die Wellenformen (Waveforms), die mit der Sampling-Funktion erstellt und den betreffenden Voices zugewiesen wurden, werden gespeichert.
All Arpeggio	.X0G	Sämtliche User-Arpeggio-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
All Song	.X0S	Sämtliche User-Song-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden. Zu den Song-Daten gehören Mixing-Einstellungen, Mixing-Voices und Sample-Voices.
All Pattern	.X0P	Sämtliche User-Pattern-Daten im internen User-Speicher (Flash-ROM) dieses Synthesizers werden wie eine einzige Datei behandelt und können auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden. Zu den Pattern-Daten gehören Mixing-Einstellungen, Mixing-Voices und Sample-Voices.
SMF	.MID	Sequenzerspurdaten (1–16) und Tempospurdaten von Songs oder Patterns, die im Song-/Pattern-Modus erstellt wurden, können als Standard-MIDI-Datei (Format 0) auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
All Waveform	.X0W	Im Sampling-Modus erstellte Sample-Daten können als WAV-Datei (Windows-Audioformat) auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden. Die Waveform-Daten umfassen alle Samples (Wellenformen).
WAV	.WAV	Ein im Sampling-Modus erstelltes Sample kann als WAV-Datei (Windows-Audioformat) auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.
AIFF	.AIF	Ein im Sampling-Modus erstelltes Sample kann als AIFF-Datei (Macintosh-Audioformat) auf dem USB-Speichergerät gespeichert werden.

\* Automatisch der gespeicherten Datei zugewiesen.

### Dateitypen, die geladen werden können

Typ	Datei-namen-erweiterung*	Beschreibung
All	.X0A	Dateien des Typs „All“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden. Wenn das Feld links von „without System“ markiert ist, werden nur die Einstellungen des Utility-Modus <sup>1</sup> nicht geladen.
all without system	.X0A	Dateien des Typs „all“, die auf dem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden. Hiervon ausgenommen sind die Utility- und Sequencer-Setup-Einstellungen.
All Voice	.X0V	Dateien des Typs „All Voice“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.

Voice-Modus

Performance-Modus

Sampling-Modus 1

Song-Modus

Pattern-Modus

Mixing-Modus

Sampling-Modus 2

Master-Modus

Utility-Modus

File-Modus

Referenzteil



Referenzteil	Voice-Modus Performance-Modus Sampling-Modus 1 Song-Modus Pattern-Modus Mixing-Modus Sampling-Modus 2 Master-Modus Utility-Modus File-Modus	Typ	Datei-namen-erweiterung*	Beschreibung
		Voice	.XOA .XOV	Eine bestimmte Voice in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Voice“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „XOA“ und „XOV“ zu  (als virtuelle Ordner) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (Seite 280).
		Performance	.XOA	Eine bestimmte Performance in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass das Dateisymbol  für „XOA“ zu  (als virtuelle Ordner) geändert wird, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (Seite 282).
		All Arpeggio	.XOG	Dateien des Typs „All Arpeggio“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
		All Song	.XOS	Dateien des Typs „All Song“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
		Song	.XOA .XOS .MID	Ein bestimmter Song in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Song“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „XOA“ und „XOS“ zu  (als virtuelle Ordner) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (Seite 283).
		All Pattern	.XOP	Dateien des Typs „All Pattern“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
		Pattern	.XOA .XOP .MID	Ein bestimmter Song in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Pattern“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „XOA“ und „XOP“ zu  (als virtuelle Ordner) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (Seite 283).
		All Waveform	.XOW	Dateien des Typs „All“ oder „All Waveform“, die auf einem USB-Speichergerät gespeichert sind, können in das Instrument geladen werden.
		Waveform	.XOA .XOW	Eine bestimmte Waveform in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“ oder „All Waveform“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „XOA“ und „XOW“ zu  (als virtuelle Ordner) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (Seite 281). Außerdem können Sie durch Auswahl dieses Dateityps WAV- und AIFF-Dateien an den angegebenen Zielort laden, der von der Betriebsart abhängt, die gewählt war, bevor Sie den File-Modus aufgerufen haben (Seite 284).
		WAV	.WAV	Dateien im WAV-Format können in das Instrument geladen werden. Näheres siehe Seite 284.
		AIFF	.AIF	Dateien im AIFF-Format können in das Instrument geladen werden. Näheres siehe Seite 284.
		Sample Voice	.XOA .XOS .XOP	Eine bestimmte Sample-Voice in einer Datei, die auf dem USB-Speichergerät als Typ „All“, „All Song“ oder „All Pattern“ gespeichert ist, kann einzeln ausgewählt und in das Instrument geladen werden. Bitte beachten Sie, dass die Dateisymbole  für „XOA“, „XOS“ und „XOP“ zu  (als virtuelle Ordner) geändert werden, wenn dieser Dateityp ausgewählt ist (Seite 283). Dieser Dateityp ist nur verfügbar, wenn Sie den File-Modus vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufen haben.
		MOTIF XS Editor	.XOE	Eine Datei (.XOE), die mit der Software MOTIF XS Editor (erhältlich auf der Yamaha-Website) auf Ihrem Computer erzeugt wird, kann in das Instrument geladen werden. Die Datei dieses Editor-Typs umfasst alle User-Voices und Mixing-Daten, die vom MOTIF XS verwaltet werden. Beachten Sie, dass nur User-Voice-Daten in den MOTIF XS geladen werden können.

\* Der Datei zugewiesen, die geladen werden kann.

## Datenkompatibilität mit dem MOTIF ES6/-MOTIF ES7/MOTIF ES8

Von den mit dem MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8 erstellten Daten können Voices, Performances, Waveforms und Sample-Voices in den MOTIF XS6/MOTIF XS7/-MOTIF XS8 geladen werden.

### • „All“ (alle) Daten des MOTIF ES

Dateien vom Typ „All“ (Erweiterung: W7A), die von einem MOTIF ES aus auf einem USB-Speichergerät gespeichert wurden, können in den MOTIF XS geladen werden. Stellen Sie hierzu Type im File-Fenster [F1] des MOTIF XS auf „All“.

### • Voices

Eine angegebene Voice in einer Datei (Erweiterung: W7A, W7V), die von einem MOTIF aus auf dem Speichermedium als „All“ oder „All Voice“ gespeichert wurde, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF XS geladen werden. Stellen Sie den Typ im Display [F1] File auf „Voice“, und führen Sie den Ladevorgang aus. Alle Voice-Daten in einer Datei (Erweiterung: W7A), die von einem MOTIF ES aus auf dem Speichermedium als Typ „All“ gespeichert wurde, können ausgewählt und in den MOTIF XS geladen werden. Ebenso kann eine Datei (Erweiterung: W7V), die von einem MOTIF ES aus auf einem USB-Speichergerät als „All Voice“ gespeichert wurde, in den MOTIF XS geladen werden. Stellen Sie den Typ im Display [F1] File auf „All Voice“, und führen Sie den Ladevorgang aus.

Außerdem können Voice-Editor-Dateien (Erweiterung: W7E) in den MOTIF XS geladen werden. Stellen Sie den Typ im Display [F1] File auf „Voice Editor“, und führen Sie den Ladevorgang aus.

**HINWEIS** Die am MOTIF XS geladenen Voices produzieren möglicherweise nicht exakt denselben Sound wie diejenigen am ursprünglichen MOTIF ES 6/7/8, da der Inhalt der voreingestellten Waveforms und die Effektstruktur bei den beiden Instrumentenserien unterschiedlich sind.

### • Performance

Eine angegebene Performance in einer Datei (Erweiterung: W7A), die von einem MOTIF ES aus auf dem Speichermedium als „All“ gespeichert wurde, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF XS geladen werden. Stellen Sie Type im File-Display [F1] auf „Performance“, und führen Sie den Ladevorgang aus.

### • Waveforms

Die angegebene Waveform in einer Datei (Erweiterung: W7A, W7W), die von einem MOTIF ES aus auf dem Speichermedium als „All“ oder „All Waveform“ gespeichert wurde, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF XS geladen werden. Stellen Sie Type im File-Display [F1] auf „Waveform“, und führen Sie den Ladevorgang aus. Ebenso kann eine Datei (Erweiterung: W7W), die von einem MOTIF ES aus auf einem Speichergerät als „All Waveform“ gespeichert wurde, in den MOTIF XS geladen werden. Stellen Sie Type im File-Display [F1] auf „All Waveform“, und führen Sie den Ladevorgang aus.

### • Sample Voices

Eine angegebene Sample-Voice (Erweiterung: W7A, W7S, W7P), die von einem MOTIF ES aus auf dem Speichermedium als „All“ oder „All Song“ bzw. „All Pattern“ gespeichert wurde, kann einzeln ausgewählt und in den MOTIF XS geladen werden. Stellen Sie Type im File-Display [F1] auf „Sample Voice“, und führen Sie den Ladevorgang aus.

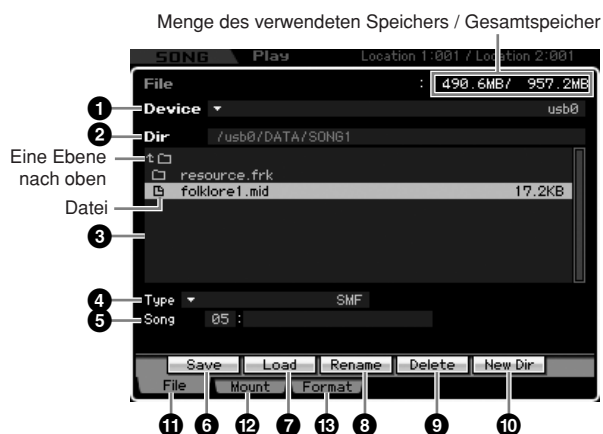


## Beispiel für „File Type Setting“ (Dateitypeinstellung) beim Speichern:

Zu speichernde Daten		Dateityp
Alle Daten		All
User Voice		All Voice
Performance		All
Songs	Wenn User-Voices in den Songs verwendet werden:	All
	Wenn keine User-Voices in den Songs verwendet werden:	All Song
	Wenn Sie einen Song an einen externen MIDI-Sequencer oder Computer übertragen wollen:	SMF
Pattern	Wenn User-Voices in den Patterns verwendet werden:	All
	Wenn keine User-Voices in den Patterns verwendet werden:	All Pattern
	Wenn Sie ein Pattern an einen externen MIDI-Sequencer oder Computer übertragen wollen:	SMF
Sampling-Daten	Alle Waveforms	All Waveform
	Wenn Sie ein Sample auf einen Computer übertragen wollen:	WAV, AIFF

## Dateiverwaltung – [F1] File

Im Fenster „File“ können Sie alle dateispezifischen Funktionen wie Auswahl von Geräten, Auswahl eines Pfads, Speichern, Laden, Umbenennen und Löschen verwenden.



### 1 Device

Hier können Sie das gewünschte Gerät aus den im File-Modus gemounteten (erkannten) Geräten auswählen. Das hier ausgewählte Gerät ist mit „Current Device“ (Aktuelles Gerät) bezeichnet. Bei Auswahl eines Geräts wird das Stammverzeichnis des ausgewählten Geräts in der Spalte „Dir“ angezeigt. Die Größe des belegten Speichers und des Gesamtspeichers des ausgewählten Geräts wird oben rechts im Display angezeigt.

**HINWEIS** Sie können die Liste aufrufen, indem Sie die LIST-Taste [SF6] drücken und dann den gewünschten Eintrag aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 2 Dir (Directory)

Bezeichnet das aktuelle Verzeichnis mit dem Pfad. Der Inhalt (Dateien und Ordner) im aktuellen Verzeichnis wird im Listenfeld „Directory/File“ angezeigt. Das aktuelle Verzeichnis kann im Listenfeld „Directory/File“ geändert werden.

### 3 Liste „Directory/File“

Zeigt die Verzeichnisse und Dateien im aktuellen Verzeichnis an. In diesem Feld werden die Verzeichnisse und Dateien in alphabetischer Reihenfolge angezeigt. Eine Ausnahme bildet die oberste Zeile, die zum Springen zum nächsthöheren Verzeichnis dient. Sie können Verzeichnis und Datei durch die Anzeige am linken Ende der Zeilen unterscheiden.

..... Directory (Ordner)

..... File (Datei)

Der Verzeichnisname wird in der Verzeichniszeile angezeigt, der Dateiname mit Dateinamenserweiterung und Dateigröße in der Dateizeile.

### Wechseln zwischen Verzeichnisebenen

Um aus dem aktuellen Verzeichnis in eine Ebene weiter unten zu wechseln, bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Verzeichnis in der Liste „Directory/File“ und drücken Sie die Taste [ENTER]. Um aus dem aktuellen Verzeichnis in eine Ebene weiter oben zu wechseln, bewegen Sie den Cursor in die oberste Zeile in der Liste „Directory/File“ und drücken Sie die Taste [ENTER].

### 4 Type

Legt den Datentyp zum Speichern oder Laden fest. Die verfügbaren Typen sind vom ausgewählten Modus vor Aufrufen des File-Modus abhängig. Ausführliche Informationen zu den Dateitypen finden Sie auf den Seiten 273 und 274. Sie können die Dateitypenliste aufrufen, indem Sie die LIST-Taste [SF6] drücken, und dann den gewünschten Typ aus der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82.

### 5 Speicherposition des vorhergehenden Dateityps

Legt den Speicherplatz des vorhergehenden Dateityps wie Voice-Bank/-Nummer, Performance-Bank/-Nummer, Song-Nummer und Pattern-Nummer fest. Welche Werte verfügbar sind, hängt von der Typeinstellung ab. Ausführliche Informationen über das zu speichernde Datenformat finden Sie auf Seite 278. Ausführliche Informationen über das zu ladende Datenformat finden Sie auf Seite 280.

### 6 [SF1] Save

Wenn Sie diese Taste drücken, wird der Speichervorgang ausgeführt. Näheres zum Speichern finden Sie auf Seite 278.

### 7 [SF2] Load

Wenn Sie diese Taste drücken, wird der Ladevorgang ausgeführt. Ausführliche Informationen zum Laden finden Sie auf Seite 280.



**8 [SF3] Rename**

Wenn Sie diese Taste drücken, wird das Fenster zur Eingabe eines neuen Namens für die ausgewählte Datei geöffnet. Der Dateiname kann aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ auf Seite 82.

Beachten Sie die folgenden Anweisungen zum Ändern des Dateinamens.

- 1 Wählen Sie die Datei aus, die umbenannt werden soll, indem Sie den Cursor in die Liste „Directory/File“ bewegen.
- 2 Drücken Sie die Taste [SF3], um das Fenster zur Eingabe von Zeichen zu öffnen.
- 3 Geben Sie den neuen Namen der ausgewählten Datei ein.
- 4 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Namen der ausgewählten Datei zu ändern.

**9 [SF4] Löschen**

Drücken Sie diese Taste, um das Fenster „Delete“ (Löschen) zu öffnen.

Beachten Sie die folgenden Anweisungen, um eine Datei zu löschen.

- 1 Wählen Sie die Datei aus, die gelöscht werden soll, indem Sie den Cursor in die Liste „Directory/File“ bewegen.
- 2 Drücken Sie die Taste [SF4], um das Delete-Fenster zu öffnen.
- 3 Drücken Sie die Taste [ENTER], um die ausgewählte Datei zu löschen.

**10 [SF5] New Dir (New Directory)**

Wenn Sie diese Taste drücken, wird ein neues Verzeichnis im aktuellen Verzeichnis erstellt. Der Verzeichnisname kann aus bis zu 10 Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ auf Seite 82.

Beachten Sie die folgenden Anweisungen, um ein neues Verzeichnis zu erstellen.

- 1 Drücken Sie die Taste [SF5], um das Fenster zur Eingabe von Zeichen zu öffnen.
- 2 Geben Sie den Namen des neuen Verzeichnisses ein.
- 3 Drücken Sie die Taste [ENTER], um den Namen des neu erstellten Verzeichnisses zu übernehmen.

**11 [F1] File**

Wenn Sie diese Taste drücken, wird das File-Fenster aus einem anderen Fenster im File-Modus geöffnet.

**12 [F2] Mount**

Wenn Sie diese Taste drücken, wird das Mount-Fenster geöffnet. Näheres siehe Seite 277.

**13 [F3] Format**

Wenn Sie diese Taste drücken, wird das Format-Fenster geöffnet. Näheres siehe Seite 278.

**Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus****1 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen.**

Das File-Fenster (Seite 275) wird geöffnet.

**2 Mounten Sie die Speichergeräte, auf denen die Datei gespeichert oder von denen die Datei geladen wird.**

Das USB-Speichergerät wird automatisch gemountet, sobald es an der Buchse USB TO DEVICE an der Rückseite angeschlossen wird. Das Festplattenlaufwerk des Computers, der am MOTIF XS über das Netzwerk angeschlossen ist, kann im Mount-Display (Seite 277) gemountet werden.

**3 Wählen Sie das gewünschte Gerät.**

Wählen Sie das gewünschte Gerät aus den in Schritt 2 gemounteten Geräten.

**4 Wechseln Sie in das gewünschte Verzeichnis.**

Wählen Sie das gewünschte Verzeichnis am ausgewählten Gerät. Um aus dem aktuellen Verzeichnis in eine Ebene weiter unten zu wechseln, bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Verzeichnis in der Liste „Directory/File“ und drücken Sie die Taste [ENTER]. Um aus dem aktuellen Verzeichnis in eine Ebene weiter oben zu wechseln, bewegen Sie den Cursor in die oberste Zeile in der Liste „Directory/File“ und drücken Sie die Taste [ENTER]. Die Zeile „Dir“ enthält den aktuellen Verzeichnisnamen mit dem Pfad. Das untere Feld enthält die Verzeichnisse und Dateien, die zum aktuellen Verzeichnis gehören.

**HINWEIS** Wenn Sie ein neues Verzeichnis erstellen und die Datei in diesem speichern wollen, drücken Sie die New-Dir-Taste [SF5]. Ausführliche Informationen zum Erstellen eines neuen Verzeichnisses finden Sie in der linken Spalte.

**5 Wählen Sie den gewünschten Dateityp aus der Spalte „Type“ (4).**

Im Listenfeld „Directory/File“ werden nur Dateien angezeigt, die dem gewählten Dateityp entsprechen.

**HINWEIS** Je nach gewähltem Modus vor dem Aufrufen des File-Modus sind unterschiedliche Dateitypen verfügbar. Wenn Sie den gewünschten Dateityp (z. B. „Voice“) nicht finden können, drücken Sie die Taste [EXIT], um das File-Fenster zu schließen. Drücken Sie anschließend die Taste [VOICE], um den Voice-Modus aufzurufen, und die Taste [FILE], um erneut das File-Fenster zu öffnen.

**6 Wählen Sie die gewünschte Datei, indem Sie den Cursor in die Liste „Directory/File“ (3) bewegen.**

Dieser Schritt ist nicht erforderlich, wenn Sie speichern oder ein neues Verzeichnis erzeugen möchten. Wenn Sie die Datei umbenennen oder löschen wollen, drücken Sie die Rename-Taste [SF3] oder die Delete-Taste [SF4]. Ausführliche Informationen zum Umbenennen und Löschen finden Sie auf Seite 276 und in der linken Spalte.

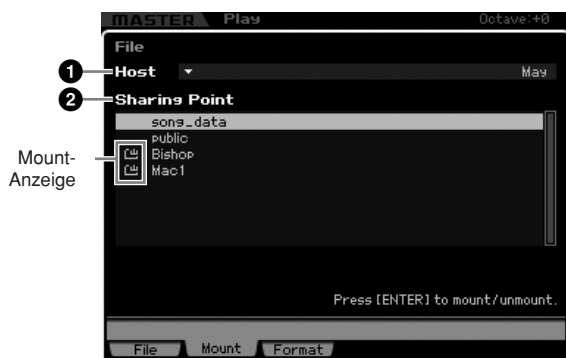


## 7 Wählen Sie einen Speicherplatz für den in Schritt 5 gewählten Datentyp als Quelle oder Ziel.

Wenn Sie speichern oder laden wollen, drücken Sie die Taste [SF3] Speichern bzw. [SF4] Laden. Ausführliche Informationen zum Speichern und Laden finden Sie auf den Seiten 278 und 280.

## Mounten von Online-Geräten – [F2] Mount

In diesem Display können Sie die freigegebenen Verzeichnisse auf dem Festplattenlaufwerk eines Computers mounten, der über ein Netzwerk mit dem MOTIF XS verbunden ist.



### 1 Host

Auf dem Computer, der mit dem Netzwerk verbunden ist, legt dieser Parameter den Host-Computer mit dem Gerät fest, das gemountet werden soll. Hier wird der Computernamen angezeigt, der auf Ihrem Computer vergeben ist. Sie können die Geräteliste aufrufen, indem Sie die Taste [SF6] LIST drücken, und dann den gewünschten Eintrag in der Liste auswählen. Näheres siehe Seite 82. Hier wird der Computername angezeigt, der auf Ihrem Computer vergeben ist.

**HINWEIS** Wenn der gewünschte Computername im Host-Parameter (1) nicht angezeigt wird, können Sie mit der Taste [SF5] CHAR die Zeichenliste aufrufen und den Computernamen von Hand eingeben. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 82.

**HINWEIS** Bestätigen Sie den Computernamen auf Ihrem Computer. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Computers.

### 2 Sharing Point

Hier werden die freigegebenen Verzeichnisse des oben festgelegten Host-Computers angezeigt. Sie können auch jedes der freigegebenen Verzeichnisse mounten bzw. unmounten.

**HINWEIS** Hier werden die Namen der auf dem Computer freigegebenen Verzeichnisse angezeigt.

### Mounten/Unmounten eines Verzeichnisses

Sie können das freigegebene Verzeichnis mounten, indem Sie den Cursor zum gewünschten Verzeichnis bewegen und die Taste [ENTER] drücken. Die Mount-Anzeige wird links vom Namen des gemounteten Verzeichnisses angezeigt. Sie können das freigegebene Verzeichnis unmounten, indem Sie erneut die Taste [ENTER] drücken. Die Mount-Anzeige wird angezeigt.

## Mount-Vorgang

Befolgen Sie die folgenden Anweisungen, um das Speicherlaufwerk des mit dem Netzwerk verbundenen Computers zu mounten.

### 1 Verbinden Sie den MOTIF XS mit dem Netzwerk.

Netzwerkspezifische Parameter können im Network-Display (Seite 260) im Utility-Modus eingestellt werden.

### 2 Drücken Sie die Taste [FILE], um den File-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [F2], um das Fenster „Mount“ aufzurufen.

### 3 Wählen Sie einen Host-Computer in der Spalte „Host“ (1).

Wenn der gewünschte Computername im Host-Parameter (1) nicht angezeigt wird, können Sie mit der Taste [SF5] CHAR die Zeichenliste aufrufen und den Computernamen von Hand eingeben. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 82. Wenn Sie einen Computer auswählen, auf den vom MOTIF XS aus nicht zugegriffen wurde, wird im Display „Press [ENTER] to access“ angezeigt. Drücken Sie die Taste [ENTER]. Sie werden im Display zur Eingabe des Passworts aufgefordert, wie nachfolgend dargestellt. Geben Sie hier das Benutzerkonto Ihres Computers im Feld „User Name“ und das Passwort Ihres Computers im Feld „Password“ ein. Drücken Sie anschließend die Taste [ENTER], um den Zugriff zwischen MOTIF XS und Computer herzustellen. Die freigegebenen Verzeichnisse des ausgewählten Computers sind im Feld „Sharing Point“ (2) aufgeführt.



**HINWEIS** Nach Herstellen des Zugriffs zwischen MOTIF XS und Computer werden die freigegebenen Verzeichnisse automatisch im Display angezeigt, wenn ein Computer in der Spalte „Host“ ausgewählt wird. Wenn Sie die Stromversorgung unterbrechen, müssen Sie den Zugriff (mit Eingabe von Benutzerkonto und Passwort) nach dem Einschalten erneut einrichten.

**HINWEIS** Ausführliche Informationen zum Bestätigen von Benutzerkonto und Passworts Ihres Computers finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Computers.

**HINWEIS** Wenn Ihrem Computer kein Passwort zugewiesen ist, drücken Sie einfach die Taste [ENTER] ohne Eingabe von Zeichen. Der Zugriff zwischen MOTIF XS und Computer wird dann hergestellt.

### 4 Mounten Sie die gewünschten Verzeichnisse.

Im Feld „Sharing Point“ (2) können Sie das freigegebene Verzeichnis mounten, indem Sie den Cursor auf das gewünschte Verzeichnis bewegen und die Taste [ENTER] drücken. Die Mount-Anzeige wird links vom Namen des gemounteten Verzeichnisses angezeigt. Sie können das freigegebene Verzeichnis unmounten, indem Sie erneut die Taste [ENTER] drücken. Die Mount-Anzeige wird angezeigt. Die gemounteten Verzeichnisse können im File-Fenster ausgewählt werden (Seite 275).



## Formatieren eines Geräts – [SF3] Format

In diesem Display können Sie Speichergeräte wie beispielsweise Festplatten formatieren, die an der Buchse USB TO DEVICE angeschlossen sind.



### 1 Device

Die angeschlossenen und gemounteten Geräte sind hier aufgelistet, so dass Sie das zu formatierende Gerät auswählen können. Ein Gerät, das formatiert werden muss, wird mit „unknown device (usb\*\*\*“) (unbekanntes Gerät (USB)) eingetragen. Die drei angezeigten Sternchen (\*\*\*) stehen für die fortlaufenden Seriennummern der angeschlossenen Geräte, die formatiert werden müssen. Wenn mehrere Partitionen in einem einzelnen Gerät enthalten sind, erscheint die Nummer der Partition rechts der Seriennummer.

### 2 Volume Label

Legt die Datenträgerbezeichnung des ausgewählten Geräts fest. Die Datenträgerbezeichnung ist der Name, der dem Gerät zugewiesen wird. Die Datenträgerbezeichnung kann aus bis zu 11 Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ auf Seite 82.

## Formatiervorgang

- Schließen Sie das Gerät, das formatiert werden soll, an der Buchse USB TO DEVICE an.**
- Wählen Sie das Gerät, das formatiert werden soll, in der Liste „Device“ (1) aus.**
- Geben Sie die gewünschte Datenträgerbezeichnung (2) ein.**
- Drücken Sie die [ENTER]-Taste. (Im Display werden Sie zur Bestätigung aufgefordert.)**  
Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie das Formatieren abbrechen wollen.
- Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Formatiervorgang auszuführen.**

### ! VORSICHT

Durch das Formatieren des Geräts werden alle auf der Diskette gespeicherten Daten gelöscht. Prüfen Sie zuvor, ob das Gerät wichtige Daten enthält. Wenn Sie den Inhalt des Gerätes im File-Fenster [F1] prüfen möchten, bedenken Sie, dass einige Dateien (die nicht auf den Seiten 273 und 274 aufgeführt sind) auch dann nicht im Display des MOTIF XS erscheinen, wenn File Type auf „all“ steht.

## Speichern einer Datei

Der Speichervorgang ist je nach Dateityp, der gespeichert werden soll, und ausgewähltem Modus vor Öffnen des Fensters „File“ unterschiedlich. In diesem Abschnitt wird die Vorgehensweise für folgende drei Fälle beschrieben:

- Speichern aller Benutzerdaten oder aller Daten eines bestimmten Typs
- Speichern des Samples einer bestimmten Voice
- Speichern eines Songs oder einer Pattern-Section als Standard-MIDI-Datei

## Speichern aller Benutzerdaten oder aller Daten eines bestimmten Typs



### 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Ziel (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).

**HINWEIS** Wenn Sie alle 64 Songs speichern wollen, drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [FILE], um das Fenster „File“ zu öffnen. Wenn Sie alle 64 Patterns speichern wollen, drücken Sie die Taste [PATTERN], um den Pattern-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [FILE], um das Fenster „File“ zu öffnen.

**HINWEIS** Beachten Sie die folgenden Anweisungen nach Auswahl von Voice, Performance, Song oder Pattern, der bzw. dem das zu speichernde Sample im jeweiligen Modus zugewiesen wird.

- Wählen Sie den Typ „all“, „all voice“, „all arpeggio“, „all waveform“, „editor“, „all song“ oder „all pattern“.**
- Drücken Sie die Taste [SF1] Speichern, um das Fenster zur Eingabe des Dateinamens zu öffnen.**
- Geben Sie den Dateinamen ein, drücken Sie die Taste [ENTER] und anschließend die Taste [INC/YES], um die Daten des gewählten Typs auf dem externen Speichergerät zu speichern.**

Der Dateiname kann aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 82.



## Speichern des Samples einer bestimmten Voice

Sie können das Sample einer bestimmten Voice auf einem externen Speichergerät als WAV-Datei oder AIFF-Datei zum Archivieren oder Bearbeiten auf einem Computer speichern. Dieser Vorgang ist beim Aufrufen des File-Modus aus einem beliebigen anderen Modus möglich. Ausführliche Informationen zu den Dateitypen, die gespeichert werden können, finden Sie auf Seite 273.



**HINWEIS** Beim Aufrufen des File-Modus' aus dem Performance-/Song-/Pattern-Modus heraus und beim Speichern/Laden des Samples, der der Normal Voice zugewiesen ist, steht nur das Sample zur Verfügung, das dem Element 1 zugewiesen ist.

**1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Ziel (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).**

**2 Stellen Sie den Typ „WAV“ oder „AIFF“ ein.**

**HINWEIS** Bedenken Sie, dass einige Parametereinstellungen wie z. B. der Startpunkt nicht gespeichert werden, wenn ein Sample einer bestimmten Voice im WAV- oder AIFF-Format gespeichert wird. Das hat zur Folge, dass die im File-Modus gespeicherte WAV- oder AIFF-Datei auf einem externen Gerät wie z. B. einem Computer von Anfang an abgespielt wird (einschließlich des Bereichs vor dem „Start Point“).

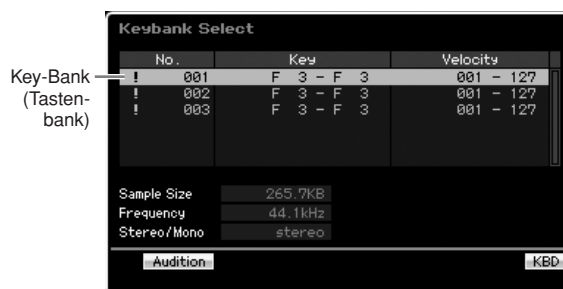
**3 Wählen Sie die Quelldatei aus.**

Wählen Sie beim Aufrufen des File-Modus' vom Voice-Modus aus ein Element (einer Normal-Voice) oder einen Key aus, denen das zu speichernde Sample zugewiesen ist. Wählen Sie beim Aufrufen des File-Modus vom Performance-/Song-/Pattern-Modus aus einen Part und einen Key aus, denen die Voice und das zu speichernde Sample zugewiesen sind.

**HINWEIS** Preset-Waveforms können nicht auf einem externen Speichergerät gespeichert werden. Wenn Sie einen Performance/Song/Pattern-Part auswählen, dem eine Preset-Voice zugewiesen ist, oder ein Normal-Voice-Element oder einen Drum-Voice-Key auswählen, dem eine Preset-Waveform zugewiesen ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt.

**HINWEIS** Die verfügbaren Quelldaten sind vom ausgewählten Modus vor Aufrufen des File-Modus' abhängig. Bei Aufrufen des File-Modus' vom Voice-Modus aus sind die verfügbaren Quelldaten vom Typ der bereits ausgewählten Voice abhängig: Normal Voice oder Drum Voice. Wählen Sie Voices/Performances/Songs/Patterns aus, denen das gewünschte Sample zugewiesen ist, bevor Sie den File-Modus aufrufen.

**4 Drücken Sie die Taste [SF1] Speichern, um das Fenster zur Auswahl einer Key-Bank zu öffnen.**



**HINWEIS** Ausführliche Informationen zu diesem Fenster finden Sie in der Beschreibung des Key-Bank-Parameters im Sampling-Main-Display auf Seite 162.

**5 Wählen Sie eine Keybank aus, der das Sample zugewiesen ist, indem Sie den Cursor bewegen.**

Drücken Sie die Audition-Taste [SF1], um den gesampelten Klang anzuhören.

**6 Drücken Sie die Taste [ENTER], um das Fenster zur Eingabe des Dateinamens zu öffnen.**

**7 Geben Sie den Dateinamen ein, drücken Sie die Taste [ENTER] und anschließend die Taste [INC/YES], um die Daten auf dem externen Speichergerät zu speichern.**

Der Dateiname kann aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Wichtigste Bedienungsvorgänge“ auf Seite 82.

## Speichern eines Songs oder einer Pattern-Section als Standard-MIDI-Datei

Sie können einen Song oder eine Pattern-Section als Standard-MIDI-Datei im File-Modus speichern. Das Standard-MIDI-Dateiformat ist weit verbreitet und kann auf anderen MIDI-Sequenzern und in anderer Computer-Musik-Software verwendet werden. Dieser Vorgang ist nur verfügbar, wenn Sie den File-Modus vom Song-/Pattern-Modus aus aufgerufen haben.



**1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Ziel (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).**

**2 Stellen Sie den Typ „SMF“ ein.**



### 3 Wählen Sie die Quelldatei aus.

**HINWEIS** Der verfügbare Quellspeicher ist vom ausgewählten Modus vor Aufrufen des File-Modus abhängig. Wenn Sie einen Song speichern wollen, müssen Sie den File-Modus vom Song-Modus aus aufrufen. Wenn Sie ein Pattern speichern wollen, müssen Sie den File-Modus vom Pattern-Modus aus aufrufen.

### 4 Drücken Sie die Taste [ENTER], um das Fenster zur Eingabe des Dateinamens zu öffnen.

### 5 Geben Sie den Dateinamen ein, drücken Sie die Taste [ENTER] und anschließend die Taste [INC/YES], um die Daten auf dem externen Speichergerät zu speichern.

Der Dateiname kann aus bis zu 20 Zeichen bestehen. Genauere Anweisungen zur Namensgebung finden Sie unter „Grundsätzliche Bedienung“ auf Seite 82.

## Laden einer Datei

Der Ladevorgang ist je nach Dateityp, der geladen werden soll, und ausgewähltem Modus vor Öffnen des Fensters „File“ unterschiedlich. In diesem Abschnitt wird die Vorgehensweise für folgende acht Fälle beschrieben:

- Laden aller Benutzerdaten oder aller Daten eines bestimmten Typs (alle Voices, alle Songs, alle Patterns usw.)
- Laden einer bestimmten Voice aus einer Datei „all“ bzw. „all voice“
- Laden einer bestimmten Waveform aus einer Datei „all“ bzw. „all waveform“
- Laden einer bestimmten Performance aus einer Datei „all“
- Laden eines bestimmten Songs oder Patterns aus einer Datei „all“, „all song“ bzw. „all pattern“
- Laden einer Sample-Voice aus einer Datei „all“, „all song“ bzw. „all pattern“
- Laden einer WAV-Datei oder AIFF-Datei
- Laden einer SMF-Datei (Standard-MIDI-Datei)

## Laden aller Benutzerdaten oder aller Daten eines bestimmten Typs



### 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis mit der Quelldatei (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).

**HINWEIS** Wenn Sie alle 64 Songs laden wollen, drücken Sie die Taste [SONG], um den Song-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [FILE], um das File-Fenster zu öffnen. Wenn Sie alle 64 Patterns laden wollen, drücken Sie die Taste [PATTERN], um den Pattern-Modus aufzurufen, und anschließend die Taste [FILE], um das File-Fenster zu öffnen.

### 2 Wählen Sie den Typ „all“, „all without system“, „all voice“, „all arpeggio“, „all waveform“, „editor“, „all song“ oder „all pattern“.

Im Listenfeld „Directory/File“ im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

### 3 Wählen Sie die zu ladende Datei aus.

Sie können alle Dateien auswählen, die im Listenfeld „Directory/File“ im Display angezeigt werden.

### 4 Drücken Sie die Taste [SF2]. (Sie werden zum Bestätigen aufgefordert.)

Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie den Ladevorgang abbrechen wollen.

### 5 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Ladevorgang auszuführen.

#### ⚠ VORSICHT

Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

## Laden einer bestimmten Voice aus einer Datei „all“ bzw. „all voice“



### 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Quelle (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).



## 2 Stellen Sie den Typ „voice“ ein.

Im Listenfeld „Directory/File“ im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

**HINWEIS** Bei diesem Schritt wird das Menü „Load“ für die Taste [SF2] im Display nicht angezeigt. Das Menü „Load“ wird angezeigt, wenn eine zu ladende Voice im Schritt 6 ausgewählt wird.

## 3 Legen Sie den Zielspeicherort im User-Speicher fest.

Wählen Sie eine Voice-Bank und -Nummer als Ziel aus.

**HINWEIS** Wählen Sie beim Aufrufen des File-Modus vom Performance-/Song-/Pattern-Modus aus einen Part, dem die geladene Voice zugewiesen werden soll, und eine Voice-Bank und -Nummer.

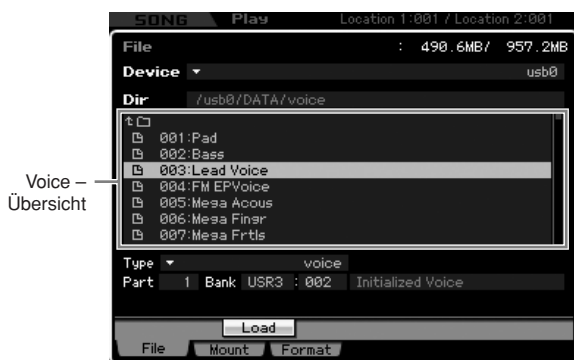
**HINWEIS** Wählen Sie beim Laden einer Drum-Voice die User Drum Voice Bank (UDR) als Zielspeicherort (5). Wählen Sie beim Laden einer Normal-Voice die User Normal Voice Banks (USR1-3) als Zielspeicherort (5). Wenn nicht die richtige Voice-Bank gewählt wurde, wird beim Drücken der Taste [SF2] Laden eine Fehlermeldung angezeigt.

## 4 Bewegen Sie den Cursor zur Datei, die geladen werden soll.

Sie können alle Dateien auswählen, die im Listenfeld „Directory/File“ im Display angezeigt werden.

## 5 Drücken Sie die Taste [ENTER], so dass die Voices der gewählten Bank im Listenfeld „Directory/File“ angezeigt werden.

Wenn Sie in Schritt 3 die Normal-Voice-Bank gewählt haben, können Sie die Voice-Bank als Quelle ändern, indem Sie eine der Bank-Tasten (USR1–3) an der Vorderseite drücken.



## 6 Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Voice.

Das Menü „Load“ für die Taste [SF2] wird angezeigt.

## 7 Drücken Sie die Taste [SF2]. (Sie werden zum Bestätigen aufgefordert.)

Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie den Ladevorgang abbrechen wollen.

## 8 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Ladevorgang auszuführen.

## ⚠ VORSICHT

Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

## Laden einer bestimmten Waveform aus einer Datei „all“ bzw. „all waveform“



## 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Quelle (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).

## 2 Stellen Sie den Typ „waveform“ ein.

Im Listenfeld „Directory/File“ im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

**HINWEIS** Bei diesem Schritt wird das Menü „Load“ für die Taste [SF2] im Display nicht angezeigt. Das Menü „Load“ wird angezeigt, wenn eine zu ladende Waveform im Schritt 6 ausgewählt wird.

## 3 Legen Sie den Zielspeicherort im User-Speicher fest.

Wählen Sie ein Element (für eine Normal Voice) aus, dem die Waveform (unter einer nicht belegten Nummer geladen) zugewiesen werden soll.

**HINWEIS** Wählen Sie beim Aufrufen des File-Modus vom Performance-/Song-/Pattern-Modus aus einen Part, dem die Voice mit der geladenen Waveform zugewiesen werden soll.

**HINWEIS** Beachten Sie bitte, Waveforms nicht in Drum Voices geladen werden können.

## 4 Wählen Sie die zu ladende Datei aus.

Sie können alle Dateien auswählen, die im Listenfeld „Directory/File“ im Display angezeigt werden.



## 5 Drücken Sie die Taste [ENTER], so dass die Waveforms in der ausgewählten Datei im Display angezeigt werden.

Waveforms



## 6 Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Waveform.

Das Menü „Load“ für die Taste [SF2] wird angezeigt.

## 7 Drücken Sie die Taste [SF2]. (Sie werden zum Bestätigen aufgefordert.)

Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie den Ladevorgang abbrechen wollen.

## 8 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Ladevorgang auszuführen.

### ⚠ VORSICHT

Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

### Laden einer bestimmten Performance aus einer Datei „all“

Dieser Vorgang ist nur beim Aufrufen des File-Modus aus dem Performance-Modus möglich.



## 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Quelle (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).

## 2 Stellen Sie den Typ „performance“ ein.

Im Listenfeld „Directory/File“ im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

**HINWEIS** Bei diesem Schritt wird das Menü „Load“ für die Taste [SF2] im Display nicht angezeigt. Das Menü „Load“ wird angezeigt, wenn eine zu ladende Performance im Schritt 6 ausgewählt wird.

## 3 Legen Sie den Zielspeicherort im User-Speicher fest.

Wählen Sie eine Performance-Bank und -Nummer aus.

**HINWEIS** Wenn die Performance-Nummer auf „all“ gestellt ist, werden alle Performances in der ausgewählten Bank geladen.

## 4 Wählen Sie die zu ladende Datei aus.

Sie können alle Dateien auswählen, die im Listenfeld „Directory/File“ im Display angezeigt werden.

## 5 Drücken Sie die Taste [ENTER], so dass die Performances in der ausgewählten Bank im Display angezeigt werden.

Sie können die Performance-Bank als Quelle ändern, indem Sie die Bank-Tasten an der Vorderseite drücken.

Performance



## 6 Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Performance.

Das Menü „Load“ für die Taste [SF2] wird angezeigt.

## 7 Drücken Sie die Taste [SF2]. (Sie werden zum Bestätigen aufgefordert.)

Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie den Ladevorgang abbrechen wollen.

## 8 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Ladevorgang auszuführen.

### ⚠ VORSICHT

Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).



## Laden eines bestimmten Songs oder Patterns aus einer Datei „all“, „all song“ bzw. „all pattern“

Dieser Vorgang ist verfügbar, wenn Sie den File-Modus vom Song- bzw. Pattern-Modus aus aufgerufen haben.



- 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Quelle (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).
- 2 Stellen Sie den Typ „song“ bzw. „pattern“ ein.  
Im Listenfeld „Directory/File“ im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.  
**HINWEIS** Bei diesem Schritt wird das Menü „Load“ für die Taste [SF2] im Display nicht angezeigt. Das Menü „Load“ wird angezeigt, wenn ein zu ladender Song oder Pattern im Schritt 6 ausgewählt wird.
- 3 Legen Sie den Zielspeicherort im User-Speicher fest.  
Wählen Sie eine Song- bzw. Pattern-Nummer.
- 4 Wählen Sie die zu ladende Datei aus.  
Sie können alle Dateien auswählen, die im Listenfeld „Directory/File“ im Display angezeigt werden.
- 5 Drücken Sie die Taste [ENTER], so dass die Songs bzw. Patterns in der ausgewählten Datei im Display angezeigt werden.



- 6 Bewegen Sie den Cursor zum gewünschten Song bzw. Pattern.  
Das Menü „Load“ für die Taste [SF2] wird angezeigt.

## 7 Drücken Sie die Taste [SF2]. (Sie werden zum Bestätigen aufgefordert.)

Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie den Ladevorgang abbrechen wollen.

## 8 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Ladevorgang auszuführen.

### ⚠ VORSICHT

Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

## Laden einer Sample-Voice aus einer Datei „all“, „all song“ bzw. „all pattern“

Dieser Vorgang ist verfügbar, wenn Sie den File-Modus vom Song- bzw. Pattern-Modus aus aufgerufen haben.



- 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Quelle (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).
- 2 Stellen Sie den Typ „sample voice“ ein.  
Im Listenfeld „Directory/File“ im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.  
**HINWEIS** Bei diesem Schritt wird das Menü „Load“ für die Taste [SF2] im Display nicht angezeigt. Das Menü „Load“ wird angezeigt, wenn eine zu ladende Sample-Voice im Schritt 7 ausgewählt wird.
- 3 Legen Sie den Zielspeicherort im User-Speicher fest.  
Wählen Sie einen Part, dem die geladene Sample-Voice zugewiesen werden soll.  
**HINWEIS** Die Sample-Voice wird unter einer nicht belegten Nummer geladen, die dem vor Aufruf des File-Modus gewählten Song bzw. Pattern zugewiesen ist.
- 4 Wählen Sie die zu ladende Datei aus.  
Sie können alle Dateien auswählen, die im Listenfeld „Directory/File“ im Display angezeigt werden.



- 5 Drücken Sie die Taste [ENTER], so dass die Songs bzw. Patterns in der ausgewählten Datei im Display angezeigt werden.



- 6 Drücken Sie die Taste [ENTER], so dass die Sample-Voices im ausgewählten Song bzw. Pattern im Display angezeigt werden.
- 7 Bewegen Sie den Cursor zur gewünschten Sample-Voice.  
Das Menü „Load“ für die Taste [SF2] wird angezeigt.
- 8 Drücken Sie die Taste [SF2]. (Sie werden zum Bestätigen aufgefordert.)  
Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie den Ladevorgang abbrechen wollen.
- 9 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Ladevorgang auszuführen.

### ! VORSICHT

Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).

## Laden einer WAV-Datei oder AIFF-Datei



- 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Quelle (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).
- 2 Stellen Sie den Typ „WAV“ oder „AIFF“ ein.  
Im Listenfeld „Directory/File“ im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.
- 3 Legen Sie den Zielspeicherort im User-Speicher fest.  
Wählen Sie ein Element (für eine Normal-Voice) oder einen Key (für eine Drum-Voice) aus, dem die WAV- bzw. AIFF-Datei (unter einer nicht belegten Nummer geladen) zugewiesen werden soll.
- HINWEIS** Wählen Sie beim Aufrufen des File-Modus' vom Performance-/Song-/Pattern-Modus aus einen Part, dem die Voice mit der geladenen WAV- bzw. AIFF-Datei zugewiesen werden soll.
- 4 Wählen Sie die zu ladende Datei aus.  
Sie können alle Dateien auswählen, die im Listenfeld „Directory/File“ im Display angezeigt werden.
- 5 Drücken Sie die Taste [SF2]. (Sie werden zum Bestätigen aufgefordert.)  
Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie den Ladevorgang abbrechen wollen.
- 6 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Ladevorgang auszuführen.

### ! VORSICHT

Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).



## Laden einer SMF-Datei (Standard-MIDI-Datei)

Dieser Vorgang ist verfügbar, wenn Sie den File-Modus vom Song- bzw. Pattern-Modus aus aufgerufen haben.



- 1 Wählen Sie ein Gerät und ein Verzeichnis als Quelle (siehe „Wichtigste Bedienungsvorgänge im File-Modus“ auf Seite 276).**

- 2 Stellen Sie den Typ „SMF“ ein.**

Im Listenfeld „Directory/File“ im Display werden nur die verfügbaren Dateien entsprechend dem Typ angezeigt.

- 3 Legen Sie den Zielspeicherort im User-Speicher fest.**

Wählen Sie eine Song-Nummer bzw. Pattern-Nummer/-Section, unter der die Standard-MIDI-Datei geladen werden soll.

**HINWEIS** Wenn Sie die SMF-Datei unter einem Song laden wollen, müssen Sie den File-Modus vom Song-Modus aus aufrufen. Wenn Sie die SMF-Datei unter einem Pattern laden wollen, müssen Sie den File-Modus vom Pattern-Modus aus aufrufen.

- 4 Wählen Sie die zu ladende Datei aus.**

Sie können alle Dateien auswählen, die im Listenfeld „Directory/File“ im Display angezeigt werden.

- 5 Drücken Sie die Taste [SF2]. (Sie werden zum Bestätigen aufgefordert.)**

Drücken Sie die Taste [DEC/NO], wenn Sie den Ladevorgang abbrechen wollen.

- 6 Drücken Sie die Taste [INC/YES], um den Ladevorgang auszuführen.**

### **VORSICHT**

Der Ladevorgang überschreibt alle Daten, die bis dahin in dem als Ziel gewählten internen Speicher vorhanden sind. Von wichtigen Daten sollten Sie stets eine Sicherungskopie auf einem an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossenen USB-Speichergerät oder auf einem an dasselbe Netzwerk wie der MOTIF XS angeschlossenen Computer anlegen (Seite 278).



## Display-Meldungen

Anzeige im Display	Beschreibung
Are you sure? (Sind Sie sicher?)	Fragt ab, ob Sie einen bestimmten Vorgang ausführen möchten oder nicht.
Arpeggio memory full. (Arpeggio-Speicher voll.)	Der interne Speicher für Arpeggio-Daten ist voll, so dass die aufgenommenen Sequenzdaten nicht als Arpeggio gespeichert werden können.
Bad disk or memory. (Fehlerhafte Festplatte oder Speicher.)	Das an diesen Synthesizer angeschlossene, externe Speichergerät ist unbrauchbar. Formatieren Sie das externe Speichergerät und versuchen Sie es erneut.
Bulk data protected. (Blockdaten geschützt.)	Bulk-Daten können aufgrund einer Einstellung im Utility-Modus nicht empfangen werden. Näheres siehe Seite 268.
Can't access to the host (Zugriff auf den Host nicht möglich)	Der MOTIF XS kann auf einen Host-Computer nicht zugreifen.
Can't execute to the Preset Wave. (Ausführung mit der Preset-Waveform nicht möglich.)	Diese Meldung erscheint, wenn Sie versuchen, die Preset-Waveform auf einem externen Speichergerät zu sichern.
Can't undo. (Kein Rückgängigmachen möglich.) Are you sure? (Sind Sie sicher?)	Bei der Ausführung bestimmter Song-/Pattern-Jobs wird der interne Speicher zu stark beansprucht, um den Undo-Vorgang ausführen zu können.
Completed. (Abgeschlossen.)	Der angegebene Lade-, Speicher-, Formatierungs- oder sonstige Job ist abgeschlossen.
Confirmed password is invalid. (Bestätigtes Passwort ist ungültig.)	Das neue Passwort kann nicht registriert werden, da das bestätigte Passwort nicht mit dem neuen Passwort übereinstimmt.
Connecting to USB device... (Verbindung zum USB-Gerät wird hergestellt...)	Es wird gerade das an die USB-TO-DEVICE-Buchse angeschlossene USB-Speichergerät erkannt.
Copy protected. (Kopiergeschützt.)	Sie haben versucht, eine kopiergeschützte digitale Audioquelle zu exportieren oder zu speichern.
Device number is off. (Die Gerätenummer ist ausgeschaltet.)	Es können keine Bulk Dump Daten gesendet/empfangen werden, weil die Device Number auf „off“ gestellt ist.
Device number mismatch. (Keine übereinstimmende Gerätenummer gefunden.)	Es können keine Blockdaten gesendet/empfangen werden, weil die Gerätenummern nicht übereinstimmen.
Directory is not empty. (Das Verzeichnis ist nicht leer.)	Sie haben versucht, einen Ordner zu löschen, der Daten enthält.
Directory is too deep. (Die Verzeichnisebene ist zu tief.)	Auf das Verzeichnis (den Ordner) kann nicht zugegriffen werden, da die Verzeichnisebene zu tief liegt.
Disk or memory is full. (Die Festplatte oder der Speicher ist voll.)	Das externe Speichergerät ist voll, und es können keine weiteren Daten gespeichert werden. Verwenden Sie ein neues externes Speichergerät, oder schaffen Sie Platz, indem Sie nicht benötigte Daten vom Speichergerät löschen.
Disk or memory is write-protected. (Festplatte oder Speicher ist schreibgeschützt.)	Das externe Speichergerät ist schreibgeschützt, oder Sie haben versucht, auf ein schreibgeschütztes Medium, z. B. eine CD-ROM zu schreiben.
Disk or memory read/write error. (Fehler beim Lesen/Beschreiben einer Festplatte oder des Speichers.)	Beim Lesen oder Schreiben eines externen Speichergeräts ist ein Fehler aufgetreten.
File already exists. (Die Datei existiert bereits.)	Es ist bereits eine Datei mit demselben Namen vorhanden, unter dem Sie gerade speichern möchten.
File is not found. (Datei wurde nicht gefunden.)	Die angegebene Datei wurde während eines Ladevorgangs auf dem externen Speichergerät oder der Festplatte nicht gefunden.
Illegal bulk data. (Ungültige Massendaten.)	Beim Empfang der Bulk-Daten oder des Bulk-Requests ist ein Fehler aufgetreten.
Illegal file name. (Ungültiger Dateiname.)	Der angegebene Dateiname ist ungültig. Versuchen Sie, einen anderen Namen einzugeben.
Illegal file. (Ungültige Datei.)	Die für den Ladevorgang angegebene Datei ist für diesen Synthesizer unbrauchbar oder kann im aktuellen Modus nicht geladen werden.
Illegal parameters. (Ungültige Parameter.)	Diese Meldung erscheint, wenn versucht wird, den Song-Job oder Pattern-Job mit ungültigen Einstellungen auszuführen.
Illegal sample data. (Ungültige Sample-Daten.)	Die zum Laden angegebene Sample-Datei ist für diesen Synthesizer unbrauchbar.
Keybank full (Keybank voll)	Die maximale Gesamtzahl von Key Banks wurde bei Ausführung von Sampling-Funktionen (einschließlich Jobs und Ladevorgängen) überschritten.
MIDI buffer full. (Der MIDI-Buffer ist voll.)	Die MIDI-Daten konnten nicht verarbeitet werden, weil zu viele Daten gleichzeitig empfangen wurden.
MIDI checksum error. (MIDI-Prüfsummenfehler.)	Während des Empfangs von Blockdaten ist ein Fehler aufgetreten.
Mixing Voice full. (Der Mixing-Voice-Speicher ist voll.)	Die Mixing-Voice kann nicht gespeichert werden, da die Anzahl der bereits gespeicherten Voices die Höchstkapazität übersteigt.
mLAN identity ID check OK. (mLAN-Identitätsüberprüfung OK.)	Der MOTIF XS wurde richtig über ein IEEE 1394-Kabel mit dem Computer verbunden.
No data. (Keine Daten.)	Wenn ein Song-/Pattern-Job ausgeführt werden soll, aber die ausgewählte Spur bzw. der ausgewählte Bereich keine Daten enthält. Wählen Sie eine geeignete Spur bzw. einen geeigneten Bereich. Diese Meldung erscheint außerdem dann, wenn ein Job zu einer Mixing-Voice nicht ausgeführt werden kann, da die angegebene Mixing-Voice nicht zur Verfügung steht.
No DIMM Memory installed. (Kein DIMM-Speicher installiert.)	Ein Paar Erweiterungs-DIMMs wurde nicht ordnungsgemäß installiert, oder das Paar passt nicht zusammen.
No sample data. (Keine Sample-Daten.)	Diese Meldung erscheint, wenn ein Job mit Sample-Daten nicht ausgeführt werden kann, da das angegebene Sample nicht zur Verfügung steht.



Anzeige im Display	Beschreibung
Now collecting the information of the network... (Sammlung der Netzwerkinformationen läuft...)	Diese Meldung erscheint, während die Netzwerkinformationen abgerufen werden.
Now executing Factory set... (Rücksetzung auf die Werksvoreinstellungen läuft...)	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade die Werksvoreinstellungen lädt.
Now loading... (Ladevorgang läuft...)	Zeigt an, dass gerade eine Datei geladen wird.
Now receiving MIDI bulk data... (MIDI-Bulk-Datenempfang läuft...)	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade MIDI-Bulk-Daten empfängt.
Now saving... (Speichervorgang läuft...)	Zeigt an, dass gerade eine Datei gespeichert wird.
Now scanning autoloading file. (Suche nach Auto-Load-Datei läuft.)	Zeigt an, dass gerade nach den automatisch zu ladenden Dateien gesucht wird.
Now transmitting MIDI bulk data... (MIDI-Bulk-Datenübertragung läuft...)	Zeigt an, dass dieser Synthesizer gerade MIDI-Bulk-Daten sendet.
Overwrite. (Überschreiben.) Are you sure? (Sind Sie sicher?)	Ein Speichervorgang würde Daten auf dem als Ziel dienenden, externen USB-Speichergerät überschreiben. Diese Meldung fragt ab, ob Sie fortfahren möchten oder nicht. Drücken Sie je nach Bedarf die Taste [INC/YES] (Ja) oder [DEC/NO] (Nein).
Password is invalid. (Passwort ist ungültig.)	Das eingegebene Passwort stimmt nicht mit dem registrierten Passwort überein.
Password is too short. (Das Passwort ist zu kurz.)	Das unter „New Password“ eingegebene Passwort ist zu kurz. Geben Sie als Passwort mindestens fünf Zeichen ein.
Password is unspecified. (Passwort ist nicht angegeben.)	Diese Meldung erscheint, wenn Sie den Parameter File Server Switch auf „ON“ schalten, obwohl noch kein Passwort eingegeben wurde.
Phrase limit exceeded. (Phrasenanzahl überschritten.)	Beim Aufnehmen, Ausführen oder Bearbeiten eines Pattern-Jobs wurde die maximale Anzahl an Phrasen (256) überschritten.
Please keep power on. (Stromversorgung bitte nicht ausschalten.)	Die Daten werden gerade in den Flash-ROM geschrieben. Versuchen Sie niemals, das Gerät auszuschalten, während Daten in den Flash-ROM-Speicher geschrieben werden. Wenn Sie das Gerät in diesem Zustand ausschalten, gehen sämtliche User-Daten verloren, und das System kann einfrieren (aufgrund fehlerhafter Daten im Flash-ROM). In diesem Fall ist beim nächsten Einschalten möglicherweise kein ordnungsgemäßer Startvorgang des MOTIF XS möglich.
Please select User Voice. (Bitte wählen Sie eine Anwender-Voice aus.)	Diese Meldung erscheint, wenn das Instrument vom Performance-Modus in den File-Modus wechselt und im Waveform-Load-Vorgang ein Part ausgewählt wird, dem eine Preset-Voice zugeordnet ist. Weisen Sie dem Ziel-Part eine User-Voice zu, und führen Sie dann den Ladevorgang aus.
Please stop sequencer. (Bitte Sequenzer stoppen.)	Der Vorgang, den Sie auszuführen versucht haben, kann während der Song-/Pattern-Wiedergabe nicht ausgeführt werden.
Sample frequency is too low. (Die Sampling-Frequenz ist zu niedrig.)	Die Sampling-Frequenz ist zu niedrig, und der Frequency-Convert-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample is too long. (Das Sample ist zu lang.)	Das Sample ist zu groß, der Time-Stretch-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample is too short. (Das Sample ist zu kurz.)	Die Sample-Länge ist zu kurz, und der Frequency-Convert-Job kann nicht ausgeführt werden.
Sample memory full. (Der Sample-Speicher ist voll.)	Der Sample-Speicher ist voll, und es können keine weiteren Sampling-Vorgänge, Jobs oder Ladevorgänge ausgeführt werden.
Sample Voice full (Maximale Sample-Anzahl erreicht)	Die maximale Anzahl von Sample-Voices wurde überschritten, als Sampling-Funktionen einschließlich Jobs und Ladevorgängen ausgeführt wurden.
Scene stored. (Scene gespeichert.)	Die Song-Szene wurde auf einer der Tasten [SF1]–[SF5] gespeichert.
Sequence memory full. (Sequenzspeicher voll.)	Der interne Speicher für Sequenzdaten ist voll, wodurch sämtliche weiteren Vorgänge blockiert werden (wie z. B. Aufnahme, Bearbeitung, Job-Ausführung, MIDI-Empfang/-Übertragung oder Laden vom externen Speichergerät). Versuchen Sie es erneut, nachdem Sie nicht benötigte Song-, Pattern- oder User-Phrase-Daten gelöscht haben.
The edited sequence data will be discarded. (Die bearbeiteten Sequenzdaten werden verworfen.) Are you sure? (Sind Sie sicher?)	Zeigt an, dass der Vorgang den momentan bearbeiteten Song oder das Pattern löschen wird.
The received MIDI bulk data's type is not compatible with the current mode/voice type. (Der Datentyp der empfangenen MIDI-Bulk-Daten ist nicht mit dem aktuellen Modus bzw. Voice-Typ kompatibel.)	Diese Meldung erscheint, wenn MIDI-Bulk-Daten in einem anderen als dem momentan ausgewählten Modus empfangen werden. Die Bulk-Daten werden im gleichen Modus empfangen, in dem sie auch gesendet wurden. Diese Meldung erscheint auch dann, wenn der Voice-Typ (Normal Voice/Drum Voice) der Ziel-Mixing-Parts sich von dem per Bulk Dump übertragenen Voice-Typ unterscheidet. Es werden diejenigen Ziel-Parts ausgewählt, die dem Typ der per Bulk Dump übertragenen Voice entsprechen.
This Performance uses user Voices. (Diese Performance verwendet User-Voices.)	Die von Ihnen geladene Performance enthält User-Voice-Daten. Überprüfen Sie, ob sich die von Ihnen gespeicherte Voice in der entsprechenden User-Voice-Bank befindet.
Too many samples. (Zu viele Samples.)	Die maximale Anzahl an Samples (8192) wurde überschritten.
USB connection terminated. (Die USB-Verbindung wurde getrennt.) Press any button. (Drücken Sie eine beliebige Taste.)	Aufgrund einer Stromstärkeschwankung wurde die Verbindung zum USB-Speichergerät unterbrochen. Ziehen Sie das Kabel des USB-Speichergeräts von der Buchse USB TO DEVICE ab, und drücken Sie dann eine beliebige Bedienfeldtaste.
Utility/Sequencer Setup settings stored. (Utility-/Sequencer-Setup-Einstellungen gespeichert.)	Die Einstellungen im Utility-Modus wurden gespeichert.
Waveform full (Wellenformspeicher voll)	Die maximale Gesamtzahl von Waveforms wurde bei Ausführung von Sampling-Funktionen (einschließlich Jobs und Ladevorgängen) überschritten.
When the checkbox is „on,“ all user data is initialized the next time the power is turned on.	Wenn die Markierung „on“ angezeigt, werden beim nächsten Einschalten alle Anwenderdaten initialisiert.



# Fehlerbehebung

Kein Ton? Schlechter Klang? Wenn Probleme wie diese auftreten, überprüfen Sie bitte erst die folgenden Punkte, bevor Sie annehmen, dass das Produkt fehlerhaft ist. Sie können Ihr Problem durch Ausführen von Factory Set (Seite 22) lösen, nachdem Sie Ihre Daten auf einem externen Speichermedium gesichert haben. Sollte das Problem weiter bestehen, wenden Sie sich an Ihren Yamaha-Vertragshändler.

## Kein Ton.

- Sind alle acht Schieberegler auf einen geeigneten Pegel eingestellt (nicht in Null- oder Minimalstellung)?
- Ist der MOTIF XS ordnungsgemäß über Audiokabel an die entsprechenden externen Geräte (z. B. Verstärker oder Lautsprecher) angeschlossen?  
Da der MOTIF XS keine integrierten Lautsprecher besitzt, müssen Sie ein externes Audiosystem oder Stereo-Kopfhörer anschließen, um den Klang hören zu können.
- Überprüfen Sie den Parameter „Local Control“ und den Parameter „mLAN Monitor Setup“ im Utility-Modus.  
Wenn der MOTIF XS als eigenständiges Instrument verwendet wird und der Parameter „Local Control“ ausgeschaltet oder der Parameter „mLAN Monitor Setup“ auf „with PC“ gestellt ist, wird kein Klang erzeugt, auch wenn Sie auf der Tastatur spielen.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Switch → Local Control (Seite 269)

[UTILITY] → [F2] I/O → mLAN Monitor Setup (Seite 263)

- Sind dieser Synthesizer und alle daran angeschlossenen externen Geräte eingeschaltet?
- Haben Sie alle Lautstärkepegel korrekt eingestellt – einschließlich der Gesamtlautstärke dieses Instruments und der Lautstärkeeinstellungen an allen angeschlossenen externen Geräten?
- Ist das Pedal heruntergedrückt (falls eines an die Buchse FOOT CONTROLLER angeschlossen ist)?
- Sind die Werte für MIDI Volume und MIDI Expression zu niedrig, z. B. durch Verwendung eines externen Controllers?
- Ist dieser Synthesizer ordnungsgemäß über Audiokabel an die entsprechenden externen Geräte (z.B. Verstärker oder Lautsprecher) angeschlossen?
- Sind die Effekt- und Filtereinstellungen korrekt?  
Ändern Sie bei Verwendung des Filters die Cutoff-Frequenz. Bestimmte Cutoff-Einstellungen können dazu führen, dass kein Ton mehr ausgegeben wird.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (Seite 107)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (Seite 149)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (Seite 234)

[VOICE] → [EDIT] → Element-/Key-Auswahl → [F3] Filter (Seite 117)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] EG → Filter (Seite 158)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] EG → Filter (Seite 235)

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F2] MIDI Filter (Seite 270)

- Sind die Lautstärke- oder Expression-Einstellungen zu niedrig?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (Seite 259)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play-Modus → Volume (Seite 98)

[VOICE] → [EDIT] → Element-/Key-Auswahl → [F4] Amplitude → [SF1] Level/Pan → Level (Seite 122)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (Seite 145)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF1] Voice → Volume (Seite 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Volume (Seite 232)

- Sie die Parametereinstellungen wie Element Switch, Part Switch, Note Limit und Velocity Limit richtig?

[VOICE] → [EDIT] → Element-/Key-Auswahl → [F1] Oscillator (Seite 112)

[PERFORM] → [F2] Voice (Seite 138)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF1] Voice → Part Switch (Seite 151)

- Wenn dasjenige Element, dem der XA-Control-Parameter „Legato“ zugeordnet ist, nicht erklingt: Ist der Parameter Mono/Poly des Elements auf „Mono“ eingestellt?  
Oder wurde ein anderer XA-Control-Parameterwert als „Legato“ einem weiteren Element der gleichen Element-Gruppe zugeordnet?

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode = mono (Seite 93)

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F1] Oscillator → XA Control (Seite 112)

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F1] Oscillator → Element Group (Seite 113)

- Wenn dasjenige Element, dem der XA-Control-Parameter „Key Off Sound“ zugeordnet ist, nicht erklingt: Lassen Sie die Note los, nachdem der AEG ausgeklungen ist?  
Das „Key Off Sound“-Element hat Vorrang vor dem AEG-Pegel des vorherigen Elements, wenn beide Elemente zur gleichen Element Group gehören. Um dieses Problem zu lösen, lassen Sie die Note los, bevor der AEG-Pegel auf Minimum abfällt, oder stellen Sie das „Key Off Sound“-Element auf eine andere Element Group der vorherigen Elemente ein.

[VOICE] → [EDIT] → Element-Auswahl → [F1] Oscillator → Element Group (Seite 113)



- Wenn das Element, dem im XA-Control-Parameter „AF1 on“, „AF2 on“ oder „all AF off“ zugeordnet ist, nicht erklingt: Wurde die entsprechende ASSIGNABLE-FUNCTION-Taste gedrückt?
- Ist „Vocoder“ als Insertion-Effekttyp der Voice ausgewählt?  
Falls ja, stellen Sie die Parameter für den AD Part und die Buchse A/D INPUT auf die entsprechenden Werte ein, und spielen Sie dann auf der Tastatur, während Sie in das Mikrophon singen, das an der Rückseite des MOTIF XS angeschlossen ist. Überprüfen Sie, ob eventuell der Gain-Regler an der Rückseite auf Minimalstellung steht. Näheres siehe Seite 39.  
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → INSERTION CONNECT (Seite 108)  
[VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output → Output Select = InsL (Seite 266)  
[VOICE] → [UTILITY] → [F2] I/O → Input → Mic/Line = mic (Seite 263)
- Wenn das Spiel im Performance-/Song-/Pattern-Modus keinen Ton erzeugt: Wurde jedem Part eine Voice zugewiesen?  
[PERFORM] → [F2] Voice (Seite 138)  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1–16 (Seite 231)
- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe keinen Ton erzeugt: sind die Ausgabekanäle der einzelnen Spuren im Play-Modus und die Empfangskanäle der einzelnen Parts im Mixing-Modus richtig eingestellt?  
[SONG] → [F3] Track → [SF1] Out (Seite 184)  
[PATTERN] → [F3] Track (Seite 211)  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF1] Voice → Receive Channel (Seite 235)
- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe keinen Ton produziert: sind die Parameter Velocity Rate und Velocity Offset im Play-FX-Display richtig eingestellt?  
[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Velocity Offset (Seiten 184 und 211)

### Die Wiedergabe wird nicht angehalten.

- Falls die [ARPEGGIO ON/OFF]-Taste eingeschaltet ist, drücken Sie sie erneut, so dass das entsprechende Lämpchen erlischt.
- Wenn Sie sich im Song- oder im Pattern-Modus befinden, drücken Sie die Stopptaste [■].
- Wenn der Klick weiterhin ertönt, prüfen Sie folgende Parametereinstellungen. Stellen Sie diesen Parameter auf einen anderen Wert als „always“, da bei dieser Einstellung der Metronomklang unabhängig vom Status des Sequenzers immer ausgegeben wird.  
[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F1] Click → Mode (Seite 270)

### Verzerrter Ton.

- Sind die Effekte korrekt eingestellt?  
Die Verwendung eines Effekts mit bestimmten Einstellungen kann zu Verzerrungen führen.  
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (Seiten 107 und 128)  
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (Seite 149)  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (Seite 234)  
Die Verwendung eines Master-Effekts mit bestimmten Einstellungen kann zu Verzerrungen führen.  
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] Voice → [SF1] Master FX (Seite 264)  
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF2] Master FX (Seite 146)  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Master FX → [SF2] Master FX (Seite 234)
- Sind die Filtereinstellungen korrekt?  
Übertrieben hohe Filterresonanz-Einstellungen können Verzerrungen erzeugen.  
[VOICE] → [EDIT] → Element-/Key-Auswahl → [F3] Filter (Seite 117)  
[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] EG → Filter (Seite 158)  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F4] EG → Filter (Seite 235)
- Ist einer der folgenden Lautstärke-Parameter so hoch eingestellt, dass eine Übersteuerung auftritt?  
[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Volume (Seite 259)  
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Volume (Seite 98)  
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Volume (Seite 145)  
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1–16 → Volume (Seite 232)

### Der Ton wird abgeschnitten.

- Überschreitet die gesamte Notenwiedergabe (Tastaturspiel plus Song-/Pattern-/Arpeggio-Wiedergabe) die maximale Polyphonie des MOTIF XS? (Seite 59)



### Es wird jeweils nur eine Note zurzeit ausgegeben.

- Wenn diese Situation auftritt, ist der Mono/Poly-Parameter im aktuellen Modus auf „Mono“ eingestellt. Wenn Sie Akkorde spielen möchten, stellen Sie diesen Parameter auf „poly“.

[VOICE] → [F2] Porta → Mono/Poly Mode (Seite 93)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (Seite 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (Seite 235)

### Die Tonhöhe oder die Intervalle stimmen nicht.

- Ist der Parameter „Master Tune“ im Utility-Modus auf einen anderen Wert als „0“ gestellt?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Tune (Seite 259)

- Ist der Parameter „Note Shift“ im Utility-Modus auf einen anderen Wert als „0“ gestellt?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Note Shift (Seite 259)

- Wenn die Voice eine falsche Tonhöhe erzeugt: Ist im Parameter Micro Tuning im Voice-Edit-Modus die richtige Tonskala ausgewählt?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Bank, Tuning Number, Tuning Root (Seite 99)

- Wenn die Voice eine falsche Tonhöhe produziert: Ist die LFO Pitch Modulation Depth (LFO-Tonhöhenmodulationstiefe) im Voice-Edit-Modus zu hoch eingestellt?

[VOICE] → [EDIT] → Element-/Key-Auswahl → [F5] Elm LFO → P Mod (Seite 125)

- Wenn die Performance / der Song / das Pattern eine falsche Tonhöhe produziert: Ist der Parameter Note Shift der einzelnen Parts auf einen anderen Wert als „0“ gestellt?

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF1] Voice (Seite 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF1] Voice (Seite 235)

- Wenn die Song-/Pattern-Wiedergabe eine falsche Tonhöhe produziert: Ist der Parameter Note Shift im Play-FX-Display auf einen anderen Wert als „0“ gestellt?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Note Shift (Seite 184)

### Es wird kein Halleffekt angewendet.

- Ist die Taste [EFFECT BYPASS] ausgeschaltet? (Seite 13)
- Sind die Regler REVERB und CHORUS vollständig gegen den Uhrzeigersinn gedreht (auf Minimum)?
- Wurden im Display für die Effekteinstellungen im Voice-Edit-Modus ein oder mehrere der Insertion-Effekt-Output-Parameter der Elemente auf „thru“ gestellt?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → Element Out 1–8 (Seite 108)

- Wurden einer oder alle Effekttypen auf „thru“ oder „off“ gestellt?

- Wenn dieser Fall im Performance-/Song-/Pattern-Modus eintritt: Prüfen Sie, ob die Insert-Schalter-Parameter (INS SW) korrekt eingestellt sind oder nicht.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] InsSwitch (Seite 150)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF1] Voice (Seite 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1–16 → Ins FX Sw (Seite 232)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] Ins Switch (Seite 234)

### Die Edit-Anzeige erscheint auch dann, wenn keine Parameter bearbeitet werden.

- Beachten Sie, dass auch bei inaktivem Edit-Modus schon durch das Betätigen eines Dreh- oder Schiebereglers oder Starten der Song-/Pattern-Wiedergabe die aktuelle Voice, Performance oder das Mixing geändert wird, so dass automatisch die Edit-Anzeige erscheint.

### Das Arpeggio kann nicht gestartet werden.

- Überprüfen Sie, ob die Taste [ARPEGGIO ON/OFF] ein- oder ausgeschaltet ist.
- Ist der Parameter MIDI Sync auf „internal“ gestellt (so dass die interne Clock verwendet wird)?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (Seite 268)

- Wenn der Arpeggio-Typ User ausgewählt ist: Enthält das aktuell ausgewählte Arpeggio auch wirklich Daten?

- Sind die Arpeggio-Parameter für die Notengrenzen und Velocity-Grenzen korrekt eingestellt?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main (Seite 101)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] ARP Main (Seite 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] ARP Main (Seite 235)



- Wenn dieser Fall im Performance-/Song-/Pattern-Modus eintritt: Prüfen Sie, ob die Arpeggio-Switch-Parameter korrekt eingestellt sind oder nicht. Wenn dieser Parameter für den aktuellen Part ausgeschaltet ist, wird auch bei eingeschalteter Taste [ARPEGGIO ON/OFF] durch Ihr Tastaturspiel nicht die Arpeggio-Wiedergabe ausgelöst.

[PERFORM] → [F4] Arpeggio → Common Switch (Seite 139)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] ARP Main → Switch (Seite 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] ARP Main → Switch (Seite 235)

### Das Arpeggio lässt sich nicht stoppen.

- Wenn die Arpeggio-Wiedergabe beim Loslassen der Taste nicht angehalten wird, stellen Sie den Arpeggio-Hold-Parameter auf „off“.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main → Hold (Seite 101)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] ARP Main → Hold (Seite 154)

[PERFORM] → [PERFORMANCE CONTROL] → Nummertasten [13] – [16] (Seite 136)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F2] ARP Main → Hold (Seite 235)

### Die der Voice zugewiesene Performance erzeugt einen anderen Sound als im Voice-Modus.

- Dies ist normal, da der Voice-Sound mit durch die Einstellungen der Parameter des Performance-Modus' bestimmt wird. Sie müssen nur in den Performance-Parts die gleichen Parameter-Einstellungen vornehmen wie im Voice-Modus. Bezüglich der Effekteinstellungen können Sie im folgenden Display die Einstellungen im Voice-Modus, mit Ausnahme des Send-Pegels, auf den Performance-Part kopieren. Durch Ausführen dieses Jobs können Sie sicherstellen, dass die Voice im Performance-Modus genauso klingt wie im Voice-Modus.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] Copy → [SF2] Voice (Seite 160)

[PERFORM] → [EDIT] → Part-Auswahl → [F1] Voice → [SF2] Output → Reverb Send/Chorus Send (Seite 152)

### Der Song / Das Pattern kann auch durch Drücken der Wiedergabetaste [▶] nicht gestartet werden.

- Enthält der ausgewählte Song bzw. das ausgewählte Pattern (die Phrase) auch wirklich Daten?
- Ist die Remote-Control-Funktion eingeschaltet?
- Ist der Parameter MIDI Sync auf „internal“ gestellt (so dass die interne Clock verwendet wird)?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (Seite 268)

### Song/Pattern (Phrase) kann nicht aufgenommen werden.

- Gibt es genügend freien Speicherplatz für die Aufnahme? (Seiten 182 und 211)  
Die gesamte Speicherkapazität des MOTIF XS bestimmt die Zahl der Songs/Patterns (Phrasen), die aufgezeichnet werden können. Wenn z. B. der Speicher Songs/Patterns (Phrasen) enthält, die eine große Menge Speicherplatz beanspruchen, kann der Speicher voll werden, obwohl die gesamt mögliche Anzahl der Patterns oder Songs noch nicht erreicht ist.

### Der Pattern-Job-Modus bzw. Pattern-Mixing-Modus kann auch durch Drücken der Taste [JOB] im Pattern-Modus nicht aufgerufen werden.

- Prüfen Sie, ob sich der MOTIF XS im Pattern-Chain-Modus befindet oder nicht.  
Verlassen Sie in diesem Fall den Pattern-Chain-Modus, und drücken Sie dann eine der Tasten [JOB] oder [MIXING].

### Beim Ändern des Transpose-Werts im Song-/Pattern-Play-Modus ist der Schlagzeug-Sound falsch oder unerwartet.

- Hierbei handelt es sich nicht um einen Fehler. Durch das Ändern der Transpose-Einstellung, während eine Drum-Voice gespielt wird, werden auf den gewohnten Tasten andere Sounds erzeugt.

### Das Mikrofon funktioniert nicht ordnungsgemäß.

- Prüfen Sie, ob der Mic/Line-Parameter auf „mic“ steht oder nicht.

[UTILITY] → [F2] I/O → Mic/Line = mic (Seite 263)

- Überprüfen Sie, ob sich der Gain-Regler an der Rückseite in der Minimalstellung befindet.

### Es lassen sich keine Samples aufzeichnen.

- Wenn Sie den Sampling-Modus auch mit der Taste [INTEGRATED SAMPLING] nicht aufrufen können: Überprüfen Sie, ob DIMMs installiert wurden oder nicht. Damit Sie den Sampling-Modus aufrufen und Samples aufnehmen können, müssen DIMM-Module installiert sein.
- Haben Sie die zulässige Höchstzahl für die Samples (Key Banks) überschritten?
- Ist ausreichend Sample-Speicher vorhanden?
- Ist die Sampling Source richtig eingestellt?
- Ist der Trigger Mode richtig eingestellt?



**Die Datenkommunikation zwischen dem Computer und dem MOTIF XS funktioniert nicht richtig.**

- Prüfen Sie, ob die Port-Einstellungen am Computer korrekt sind oder nicht.
- Prüfen Sie, ob der Parameter MIDI IN/OUT richtig eingestellt ist oder nicht.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI In/Out (Seite 268)

**Der MOTIF XS gibt auch bei der Wiedergabe von Song-Daten an dem am MOTIF XS angeschlossenen Computer oder MIDI-Instrument den Sound nicht richtig wieder.**

- Beachten Sie, dass sich der MOTIF XS hierzu im Song-Modus oder Pattern-Modus befinden muss. Im Voice-Modus oder Performance-Modus wird auch bei der Wiedergabe von Song-Daten an dem am MOTIF XS angeschlossenen MIDI-Instrument oder Computer möglicherweise nicht der richtige Sound wiedergegeben.

**Die Netzwerkverbindung funktioniert nicht.**

- Wenn Sie das Passwort für den Zugriff auf den MOTIF XS vergessen haben sollten, führen Sie Factory Set aus, und geben Sie das Passwort erneut ein.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (Seite 262)

- Wenn ein DHCP-Server mit dem Netzwerk verbunden ist und der Parameter DHCP Client ist eingeschaltet, müssen Sie keine IP-Adresse eingeben, da diese automatisch vergeben wird. Wenn kein DHCP-Server mit dem Netzwerk verbunden ist und Sie möchten eine bestimmte IP-Adresse angeben, stellen Sie den Parameter DHCP Client auf „off“, und geben Sie die Adresse manuell ein.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → DHCP Client (Seite 261)

- Wenn die Netzwerkeinstellungen auch dann nicht aktiv werden, wenn Sie die entsprechenden Parameter eingegeben haben, stellen Sie sicher, nach der Eingabe die [ENTER]-Taste zu drücken. Drücken Sie dann auf die Taste [STORE], um diese Einstellung zu speichern. Wenn Sie die Netzwerkeinstellungen nicht speichern, werden sie nach dem Ausschalten gelöscht.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network (Seite 260)

- Die Zeichen einer Datei oder eines Ordners könnten unleserlich sein, wenn Sie eine Datei von einem am Computer angeschlossenen Laufwerk in den MOTIF XS laden. Falls dieses Problem auftritt, ersetzen Sie die unleserlichen Zeichen im Display des MOTIF XS durch lesbare Zeichen. Bedenken Sie, dass 2-Byte-Zeichencodes wie Kanji und Kana im Display des MOTIF XS nicht angezeigt werden können.

- Wenn „Password is unspecified.“ (kein Passwort) erscheint, nachdem Sie den Parameter File Server auf „on“ gestellt haben, sollte Sie das daran erinnern, das Passwort einzustellen, bevor Sie den Parameter File Server einschalten. Dies verhält sich so, weil der Security-Parameter auf „workgroup“ gestellt wurde, und Konto (Account) und Passwort notwendig sind, wenn Dateien gemeinsam genutzt werden sollen.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (Seite 262)

**Das Senden und Empfangen von MIDI-Blockdaten funktioniert nicht richtig.**

- Ist der Receive-Bulk-Parameter auf „off“ eingestellt?  
Stellen Sie den Receive-Bulk-Parameter auf „on“.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Receive Bulk (Seite 269)

- Wenn Sie MIDI-Bulk-Daten empfangen, die über die Bulk-Dump-Funktion an ein externes MIDI-Gerät gesendet und aufgenommen wurden, müssen Sie die MIDI Device Number auf den gleichen Wert einstellen, auf den er beim Senden gestellt war.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (Seite 268)

- Wenn die Übertragung nicht richtig funktioniert: Stimmt die Gerätenummer des am MOTIF XS angeschlossenen MIDI-Instruments mit dem Device-Number-Parameter überein?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Device Number (Seite 268)

**Die Daten lassen sich nicht auf dem externen USB-Speichergerät speichern.**

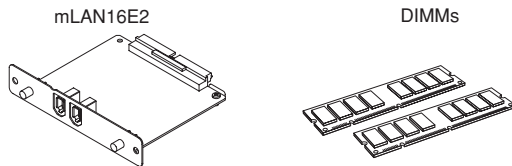
- Ist das verwendete USB-Speichergerät schreibgeschützt? (Der Schreibschutz muss zum Speichern von Daten deaktiviert werden.)
- Ist das angeschlossene USB-Speichergerät korrekt formatiert?  
Drücken Sie die [FILE]-Taste, um in den File-Modus zu wechseln, und stellen Sie dann das Gerät auf USB-Speichergerät ein. Prüfen Sie den aktuell verfügbaren (nicht belegten) Speicherplatz des USB-Speichergerätes, der rechts oben im Display steht.
- Wird das USB-Speichergerät von Yamaha unterstützt?  
Näheres siehe Seite 85.



# Installation zusätzlicher Hardware

## Verfügbare Geräte

Die folgenden optionalen Geräte können am MOTIF XS installiert werden.

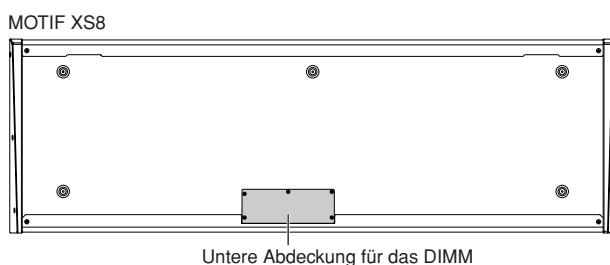
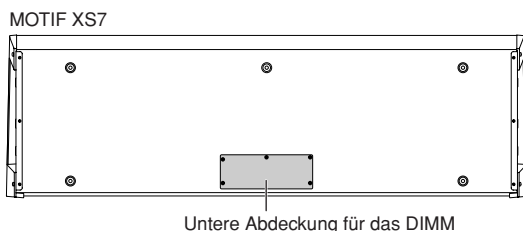
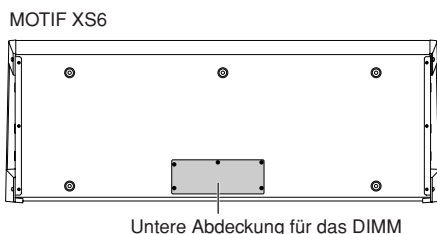


## Installationsorte

### mLAN16E2



### DIMM



## Vorsichtsmaßnahmen beim Installieren

Vergewissern Sie sich vor dem Installieren optionaler Hardware, dass Sie einen Kreuzschlitz-Schraubendreher zur Hand haben.

### ! WARNUNG

- Schalten Sie den MOTIF XS und alle angeschlossenen Geräte aus, und ziehen Sie alle Netzkabel aus der Netzsteckdose, bevor Sie mit der Installation beginnen. Sie sollten mit der Installation oder Entfernung eines Geräts ERST DANN beginnen, wenn das Instrument und das optionale Gerät die normale Zimmertemperatur angenommen haben. Lösen Sie dann alle Verbindungskabel zwischen dem Instrument und anderen Geräten. (Bleibt das Netzkabel während der Bearbeitung an das Stromnetz angeschlossen, besteht die Gefahr eines elektrischen Schlags. Ist eines der übrigen Kabel angeschlossen, können während der Installation Störungen auftreten.)
- Achten Sie darauf, während der Installation keine Schrauben in das Instrument fallen zu lassen. (Halten Sie dazu die einzubauende Hardware und die Abdeckung vom Instrument entfernt, während Sie die Schrauben anbringen). Falls doch einmal eine Schraube in das Instrument hineinfällt, vergewissern Sie sich, dass Sie die Schraube aus dem Geräteinneren entfernt haben, bevor Sie das Gerät einschalten. Lose Schrauben im Instrument können einen fehlerhaften Betrieb oder schwere Schäden verursachen. Falls Sie eine im Geräteinneren verlorene Schraube nicht wiederfinden können, fragen Sie Ihren Yamaha-Händler um Rat.
- Installieren Sie die optionalen Einheiten sorgfältig, wie im nachstehenden Ablauf beschrieben. Unsachgemäße Installation kann zu Kurzschlüssen mit irreparablen Schäden und Brandgefahr führen.
- Nehmen Sie an den Platinen und den Anschlüssen der optionalen Einheiten keine Veränderungen vor, bauen Sie sie nicht aus, und üben Sie keinen übermäßigen Druck auf sie aus. Das Verbiegen oder Manipulieren der Platinen und Anschlüsse kann zu elektrischen Schlägen, Feuer oder Fehlfunktionen führen.

### ! VORSICHT

- Es wird empfohlen, während der Installation Handschuhe zu tragen, damit die Hände vor Verletzungen durch scharfe Metallkanten an den optionalen Bauteilen und anderen Komponenten geschützt sind. Das Berühren von Leitungen oder Anschlüssen mit bloßen Händen kann nicht nur zu Schnittverletzungen, sondern auch zu schlechten elektrischen Kontakten oder zu Schäden durch elektrostatische Entladungen führen.
- Achten Sie auf elektrostatische Aufladungen. Elektrostatische Entladungen können die ICs auf der mLAN16E2 beschädigen. Bevor Sie die optionale mLAN16E2 berühren, sorgen Sie dafür, dass keine elektrostatischen Aufladungen auftreten, indem Sie unlackierte Metallteile oder einen Erdungsleiter geerdeter Geräte berühren.
- Gehen Sie mit den optischen Einheiten sorgsam um. Fallenlassen oder Erschütterungen können Beschädigungen oder Fehlfunktionen verursachen.
- Berühren Sie keine freiliegenden Metallteile der Platine. Berührungen dieser Teile können zu einem fehlerhaften Kontakt führen.
- Achten Sie darauf, keine Schrauben falsch zu platzieren.
- Verwenden Sie keine anderen als die am Instrument vorhandenen Schrauben. Die Verwendung ungeeigneter Schrauben kann zu Beschädigungen führen.



## mLAN16E2

Die als Zubehör erhältliche mLAN-Erweiterungskarte (mLAN16E2) kann im MOTIF XS6 und im MOTIF XS7 installiert werden. Der MOTIF XS8 ist standardmäßig mit zwei mLAN-Anschlüssen ausgestattet, die der mLAN16E2 entsprechen.

### Installation der mLAN16E2

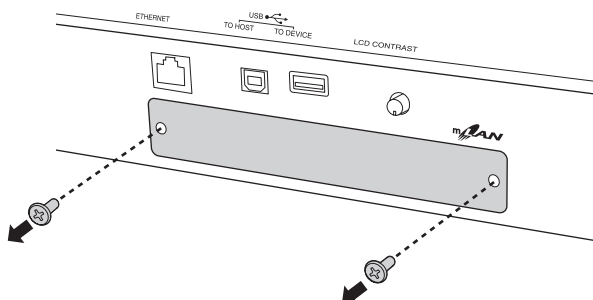
- 1 Schalten Sie den MOTIF XS aus und ziehen Sie das Netzkabel ab. Achten Sie auch darauf, den MOTIF XS von angeschlossenen externen Geräten zu trennen.**

- 2 Entfernen Sie die Abdeckung für die LAN16E2 von der Geräterückseite.**

Stellen Sie sich an die Rückseite dieses Synthesizers und entfernen Sie die zwei Schrauben von der Abdeckung.

#### Wichtig

**Bewahren Sie die entfernten Schrauben an sicherer Stelle auf. Sie werden bei der Installation der mLAN16E2 benötigt. Achten Sie darauf, sie nicht zu verlieren. Bewahren Sie die Abdeckung und die Befestigungsschrauben an einem sicheren Ort auf.**

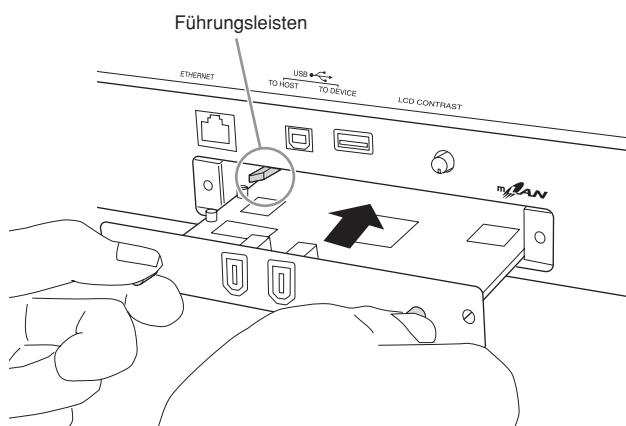


#### ! VORSICHT

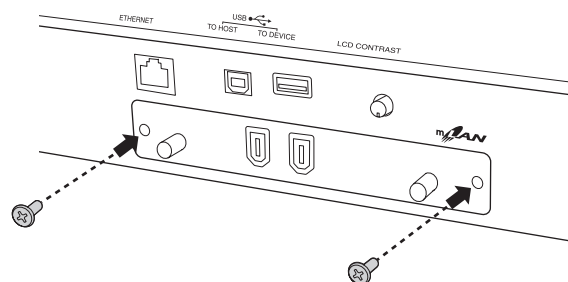
Nach Entfernen der Abdeckung sehen Sie die Metalllaschen unten in der Öffnung. Damit Sie sich nicht schneiden oder verletzen, vermeiden Sie es, diese Laschen mit den Händen zu berühren, wenn Sie die mLAN16E2 installieren.

- 3 Schieben Sie die mLAN16E2 entlang der Führungsleisten in den Slot.**

Drücken Sie die mLAN16E2 ganz in den Slot hinein, so dass der Anschluss am Ende der mLAN16E2 sicher im Anschlusspfosten innerhalb des Slots steckt.



- 4 Befestigen Sie die Abdeckung wieder mit den zwei Schrauben, die Sie oben in Schritt 2 entfernt haben.**



#### ! VORSICHT

Falls die mLAN16E2 nicht richtig befestigt wird, können Fehlfunktionen auftreten.



## Installation optionaler DIMMs

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie man DIMM-Speichermodule in den MOTIF XS einbaut.

### Kompatible DIMMs

Der MOTIF XS unterstützt nicht notwendigerweise sämtliche im Handel erhältlichen DIMM-Module. YAMAHA kann nicht garantieren, dass die gekauften DIMMs geeignet sind. Bevor Sie DIMMs kaufen, fragen Sie bitte Ihren Yamaha-Händler oder einen autorisierten Yamaha-Vertriebspartner (Liste am Ende der Bedienungsanleitung) um Rat, oder lesen Sie auf der folgenden Website nach.

<http://www.yamahasynt.com/>

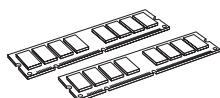
### DIMM-Typ und DIMM-Konfiguration

- Yamaha empfiehlt den Erwerb von DIMMs, die dem JEDEC-Standard\* entsprechen. Bitte beachten Sie jedoch, dass die Entsprechung dieses Standards keine Garantie dafür ist, dass die DIMMs ordnungsgemäß im MOTIF XS funktionieren.

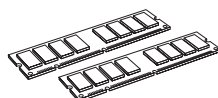
\* JEDEC (Joint Electron Devices Engineering Council) definiert Standards für Anschlusskonfigurationen in elektronischen Geräten.

- Verwenden Sie nur 168-polige DIMMs mit einer Kapazität von 64, 128, 256 oder 512 MB (synchronisierter DRAM; PC100 oder PC133).
- Achten Sie bei der Installation von DIMMs darauf, sie paarweise mit derselben Kapazität zu installieren. Es ist nicht möglich, nur ein Modul zu installieren und den zweiten Speichersockel leer zu lassen. Achten Sie auch darauf, dass beide DIMMs eines Paares vom selben Hersteller und vom selben Typ sind. DIMMs unterschiedlicher Hersteller und Konfiguration funktionieren möglicherweise nicht zusammen.
- Achten Sie beim Kauf von DIMMs darauf, dass das DIMM nicht mehr als 18 Speicherchips pro Modul enthält. (DIMMs mit mehr als 18 Chips funktionieren im MOTIF XS nicht richtig.)

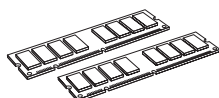
64 MB x 2 = 128 MB



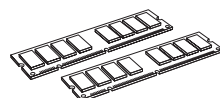
128 MB x 2 = 256 MB



256 MB x 2 = 512 MB



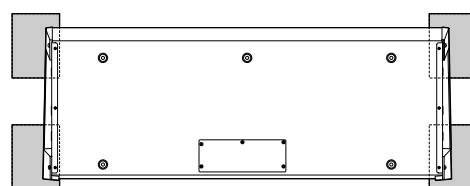
512 MB x 2 = 1GB



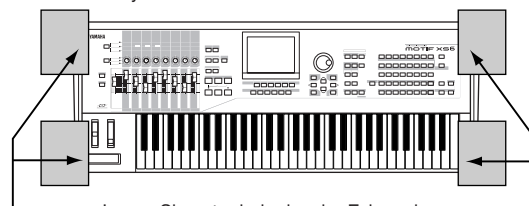
## DIMM-Installation

- Schalten Sie den MOTIF XS aus und ziehen Sie das Netzkabel ab. Achten Sie auch darauf, den MOTIF XS von angeschlossenen externen Geräten zu trennen.**
- Drehen Sie den MOTIF XS um, so dass die Tastatur unten ist und Sie direkten Zugang zur Unterseite des Instruments haben.**

Um die Dreh- und Schieberegler und Räder vor Beschädigung zu schützen, legen Sie die Tastatur mit den vier Ecken auf eine Unterlage, die genügend Abstand schafft, beispielsweise Zeitungen oder Kissen. Legen Sie unter jede der vier Ecken eine Stütze, ohne die Dreh- und Schieberegler und Räder zu berühren.



Ansicht des Keyboards von unten



Legen Sie unter jede der vier Ecken eine Stütze, ohne die Dreh- und Schieberegler und Räder zu berühren.

### ⚠ VORSICHT

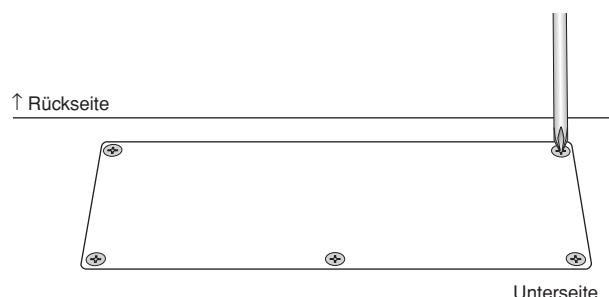
Da das Instrument – insbesondere der MOTIF XS8 – sehr schwer ist, sollten Sie diese Schritte nicht allein ausführen, sondern zu zweit oder zu dritt.

- Entfernen Sie die Abdeckung auf der Unterseite.**

Stellen Sie sich an die Rückseite des MOTIF XS und entfernen Sie die Schrauben mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers von der Abdeckung. Schieben Sie nach dem Entfernen der Schrauben die Abdeckung weg.

### Wichtig

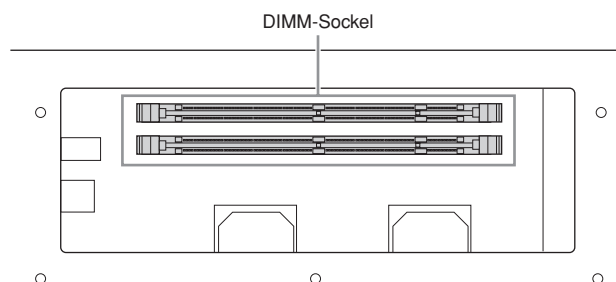
Bewahren Sie die entfernten Schrauben an sicherer Stelle auf. Sie werden benötigt, um die Abdeckung nach der Installation der DIMMs wieder am Instrument zu befestigen.



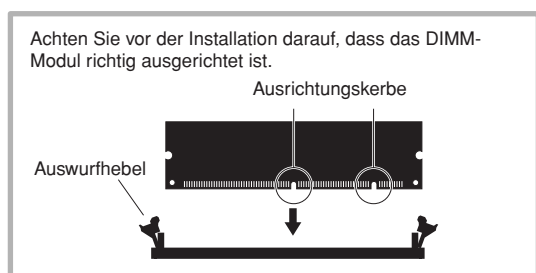


## 4 Stecken Sie die beiden DIMMs in die DIMM-Sockel.

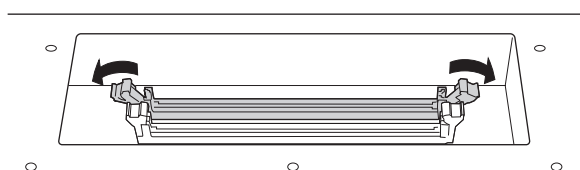
Position für die Installation der DIMMs



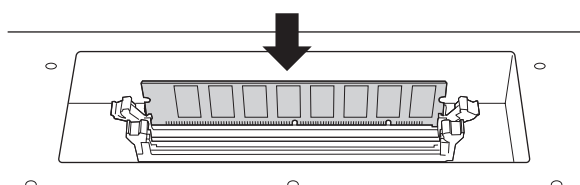
Einstecken der DIMM-Module in die Sockel



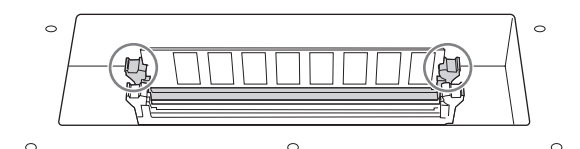
**4-1** Drücken Sie die Auswurfhebel in Richtung Sockel-Außenseite.



**4-2** Stecken Sie das DIMM senkrecht in den Sockel. Drücken Sie das DIMM fest hinein, bis es deutlich spürbar einrastet.



Vergewissern Sie sich, dass beide Hebel fest eingerastet sind.



**5** Befestigen Sie die in Schritt 3 abmontierte Abdeckung. Gehen Sie dabei in umgekehrter Reihenfolge vor.

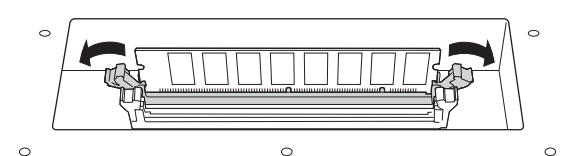
**6** Überprüfen Sie, ob die installierten DIMMs richtig funktionieren.

Stellen Sie den MOTIF XS wieder richtig herum auf und schließen Sie das Netzkabel mit der rückseitigen AC-IN-Buchse und an eine Steckdose an. Schalten Sie das Gerät ein, rufen Sie mit der Taste [INTEGRATED SAMPLING] das Sampling-Display auf, und drücken Sie die Taste [F6] Rec und danach die Taste [SF6] INFO (Seite 165). Wenn die DIMMs ordnungsgemäß installiert sind, wird hier die entsprechende Größe des verfügbaren Speichers angezeigt.

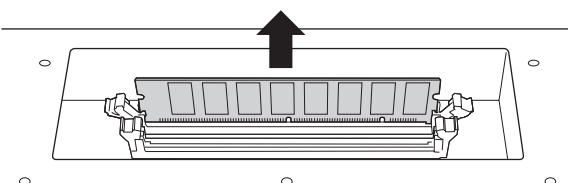
**HINWEIS** Wenn die DIMM-Speicherbausteine nicht ordnungsgemäß installiert wurden, kann der MOTIF XS einfrieren, wenn Sie die Taste [INTEGRATED SAMPLING] drücken. Schalten Sie in diesem Fall das Gerät aus, und führen Sie die oben genannten Anweisungen erneut aus. Vergewissern Sie sich, dass die in Schritt 4 installierten DIMM-Speicherbausteine richtig sitzen.

## Entfernen der DIMMs

**1** Drücken Sie den Auswurfhebel, bis das DIMM entsperrt wird.



**2** Ziehen Sie das DIMM senkrecht aus dem Sockel.





# Technische Daten

<b>Tastaturen</b>	MOTIF XS8	88 Tasten, Balanced-Hammer-Effect-Tastatur (Initial Touch/Aftertouch)
	MOTIF XS7	76 Tasten, FSX-Tastatur (Anschlagsdynamik/Aftertouch)
	MOTIF XS6	61 Tasten, FSX-Tastatur (Anschlagsdynamik/Aftertouch)
<b>Klangerzeuger-Block</b>	Klangerzeugung	AWM2, mit Expanded Articulation
	Polyphonie	128 Noten
	Multitimbralität	16 Parts (intern) Audioeingangs-Parts (A/D, mLAN*) * 1 Stereo-Part
	Wave	355 MB (bei Konvertierung in lineares 16-Bit-Format), 2.670 Wellenformen
	Voice	Preset: 1.024 Normal Voices + 64 Drum Kits GM: 128 Normal Voices + 1 Drum Kit User: 128 x 3 (aus Preset-Bank ausgewählt und kopiert), Normal Voice + 32 Drum Kits
	Performance	User: 128 x 3 (bis zu 4 Parts)
	Filter	18 Typen
	Effektsystem	9 Reverb-Typen, 22 Chorus-Typen, 53 Insertion-Typen (A, B) x 8 Parts (bis zu 16 Einheiten), 1 Vocoder (unter Verwendung der Insertion-Effektblöcke A und B), Master Effekte x 9 Typen (Für die Parameter jedes Effekttyps gibt es Presets als Vorlagen (Templates); insgesamt 320 Stück) Master EQ (5 Bänder), Part EQ (3 Bänder, Stereo)
<b>Sampling-Block</b>	Samples	Bis zu 1024 Waveforms (Multi-Samples) Bis zu 128 Key Banks pro Waveform Bis zu 4096 Key Banks
	Sampling-Signalquellen	Analogeingang L/R, Stereoausgang (Resampling) mLAN (verfügbar beim MOTIF XS6 und 7 bei installierter mLAN16E2)
	A/D-Wandlung	24-Bit, 64-faches Oversampling
	D/A-Wandlung	24-Bit, 128-faches Oversampling
	Sampling-Daten-Bits	16
	Sampling-Frequenz	44,1 kHz, 22,05 kHz, 11,025 kHz, 5,5125 kHz (Stereo/Mono) Sampling-Frequenz über mLAN (bei installierter mLAN16E2) 44,1 kHz (fest)
	Sampling-Speicher	Optional installiert, erweiterbar auf 1 GB (512 MB DIMM x 2 Steckplätze) *Werksmäßig ist das Instrument nicht mit DIMM-Speicherbausteinen ausgerüstet.
	Sample-Länge	Mono: 32 MB Stereo: 64 MB
	Sampling-Zeit	44,1 kHz: 6 Min. 20 Sek. 22,05 kHz: 12 Min. 40 Sek. 11,025 kHz: 25 Min. 20 Sek. 5,0125 kHz: 55 Min. 40 Sek. * Mono/Stereo
	Sample-Format	Originalformat, WAV, AIFF
<b>Sequenzier-Block</b>	Maximale Notenkapazität	Etwa 130.000 Noten
	Notenauflösung	480 ppq (Clocks pro Viertelnote)
	Maximale Polyphonie	124 Noten
	Tempo (BPM)	5 – 300
	Aufnahmeart	Realtime Replace Echtzeit-Overdub-Aufnahme (nicht bei Pattern Chain) Punch In/Out in Echtzeit (nur Song)
	Spuren	Pattern: 16 Phrase-Spuren Pattern-Chain: Pattern-Spur, Tempospur, Scene-Spur Song: 16 Sequenzerspuren (Loop on/off kann für jede einzelne Spur eingestellt werden), Tempospur, Scene-Spur
	Patterns	64 Patterns (x 16 Sections), Takte: 256 maximal Mixing-Voices: 16 Voices pro Pattern und bis zu 256 Voices für alle Patterns Mischvorlagen (Mixing Templates): 32 für alle Songs und Patterns
	Phrasen	User-Phrasen: 256 pro Pattern
	Songs	64 Songs Mixing-Voices: 16 Voices pro Song und bis zu 256 Voices für alle Songs Mischvorlagen (Mixing Templates): 32 für alle Songs und Patterns
	Arpeggio	Preset: 6.633 Typen User: 256 Typen * MIDI Sync, MIDI Sende-/Empfangskanal, Velocity Limit und Note Limit lassen sich einstellen.
	Szenenspeicher	5 pro Song
	Sequenzformat	Originalformat, SMF-Format 0, 1 (Format 1: Nur-Lesen)



Sonstige	Master	User: 128 * 8 Zonen (Master-Keyboard-Einstellungen), Einstellungen der zuweisbaren Dreh- und Schieberegler, Programmwechseltabelle
	Mit der Remote-Control-Funktion kompatible Sequenzer-Software	Für Windows®: Cubase 4, SONAR 5.2 Für Macintosh®: Cubase 4, Logic 7.2, Digital Performer 5.1 *Die steuerbaren Funktionen unterscheiden sich je nach verwendeter Software.
	Controller	Pitch-Bend-Rad, Modulationsrad, Gleitband, zuweisbare Schieberegler x 8, zuweisbare Drehregler x 8, zuweisbare Funktionstasten x 2, Wählrad
	Display	Grafisches Farb-LCD mit Hintergrundbeleuchtung, 320 x 240 Punkte
	Anschlüsse	OUTPUT L/MONO, R (Standard-Klinkenbuchse) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (Standardklinkenbuchse) AD INPUT L, R (Standardklinkenbuchse) DIGITAL OUT PHONES (Standard-Stereo-Klinkenbuchse) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) AC IN ETHERNET mLAN (nur MOTIF XS8)
	Leistungsaufnahme	30 W
	Abmessungen, Gewicht	MOTIF XS8: 1.457 (W) x 466 (D) x 168 (H) mm, 28,6 kg MOTIF XS7: 1.252 (W) x 391 (D) x 122 (H) mm, 17,0 kg MOTIF XS6: 1.045 (W) x 391 (D) x 122 (H) mm, 14,8 kg
	Zubehör	Netzkabel, Media (Disk) x 1, Bedienungsanleitung (dieses Buch), Datenliste

\* Die technischen Daten und Beschreibungen in dieser Bedienungsanleitung dienen nur der Information. Yamaha Corp. behält sich das Recht vor, Produkte oder deren technische Daten jederzeit ohne vorherige Ankündigung zu verändern oder zu modifizieren. Da die technischen Daten, das Gerät selbst oder Sonderzubehör nicht in jedem Land gleich sind, setzen Sie sich im Zweifel bitte mit Ihrem Yamaha-Händler in Verbindung.



# Index

## Symbole

.AIF	273, 274
.MID	273, 274
.WAV	273, 274
.X0A	273, 274
.X0E	274
.X0G	273, 274
.X0P	273, 274
.X0S	273, 274
.X0V	273, 274
.X0W	273, 274

## Zahlen

1/4 Shift (1/4-Transposition)	99
1/4 Tone (vierteltönig)	99
1/8 Tone (achteltönig)	99
1st-on	106
2-Band	126

## A

A Mod (Amplitudenmodulation)	125
A. Function 1/2	256
A. Function 1/2 Mode (Modus der Assignable-Funktion 1)	100, 145
A.-Funktion 1/2, Controller-Nr.	147
A/D	234
A/D-INPUT-Buchsen	18, 40
Abspiegeffekt (Play FX)	61
AC IN (Netzkabelbuchse)	16, 19
Accent Phrase (Betonungsphrase)	64
Accent Start Quantize (Quantisierung der A. Phrase)	103, 157
Accent Vel Threshold (Velocity-Grenze für A. Phrase)	103, 157
Accuracy (Genauigkeit)	174
AEG (Amplitude EG; Amplitudenhüllkurve)	94, 123, 138, 157
AF1/2	25, 92
Aftertouch	78
AIFF	273
AI-Treiber	44
All	273
All Arpeggio	273, 274
All Parameters	133, 159, 236, 257
All Pattern	273, 274
All Song	273, 274
All Sound Off (Gesamter Ton aus)	78
All Track	188, 190
All Voice	273
All Waveform	273, 274
all without system	273
Alternate Group (Alternierende Gruppe)	130
Alternate Pan (Abwechselnde Pan-Position)	123, 132
Amplitude (Pegel, Lautstärke)	58, 122, 131
Amplitude EG	132
Anschließen	
Externe MIDI-Instrumente	83
LAN	86
Mehrspurrekorder	84
USB-Speichergerät	85
Anwenderspeicher	79, 80
Anzahl der einzufügenden Takte	204
Append Pattern (Pattern anhängen)	227
Append Phrase (Phrase anhängen)	224
Apply (Übernehmen)	217, 249
Arabisch 1/2/3	99
ARP Category	206
ARP Common Switch (gemeinsamer Schalter)	145
ARP FX	90, 100, 145, 181
ARP Main (Arpeggio-Hauptparameter)	101, 128, 154, 235
ARP MIDI Out Switch (A.-MIDI-Ausgabe)	264
ARP No.	206
ARP Other (Sonstige)	102, 128, 156, 235

ARP Sync Quantize Value (Quantisierungswert f. A.-Synchr.)	145
ARP Transmit Ch (ARP-Sendekanal)	264
ARP1 – ARP5	92, 95, 102, 138, 141, 155, 252
Arpeggio	93, 95, 138, 139, 188, 189, 219
Hold on/off (Halten ein/aus)	136
Performance	135
Spielen	24
Wiedergabe ein-/ausschalten	136
Arpeggio Sub Category	62
Arpeggio Switch (A.-Schalter)	39
Arpeggio-Block	62
Arpeggio-Kategorie	62
[ARPEGGIO ON/OFF], Taste	13
Arpeggio-Typ	
Drum Voice	65
Erzeugen	66
Name	62
Nicht-Noten-Events	65
Normal Voice	64
Arpeggio-Wiedergabe	
Pattern	66
Performance	66
Voice Play	65
AS1/2	25, 92
ASSIGN 1/2	90
Assign 1/2 Value (Wert von Assign 1/2)	100, 145
Assign 1/2, Controller-Nr.	147
Assign L&R Gain (Verstärkung)	263
Assign Mode (Zuweisungsmodus)	130
ASSIGNABLE OUT L und R, Buchsen	18
ASSIGNABLE-FUNCTION-Tasten [1] / [2]	12, 67
ATTACK	90
Attack Level (Einschwingpegel)	116, 120, 123
Attack Time (Anstiegszeit)	115, 120, 123, 132
Audio	232
Audio In (A.-Eingang)	147, 234
Audio In/Out (A. Ein-/Ausgang)	263
Audio Part	232
Audioaufnahme	242
Audio-Input-Block	59
Audiokanal	46
Audiospur	61
Audition	162, 167, 169, 170, 172, 246, 248
Aufnahme	
All-Track-Einstellung	190
Arpeggio-Wiedergabe als Pattern	32
Audio	242
Melodie und Arpeggio-Wiedergabe	
als Song	31
Pattern	218
Pattern Chain	214
Scene-Spur	190
Song	186
Tempospur	190
Track 1–16	189
Aufnahmeart	164, 244
Aufnahmedauer	162, 165, 166, 169, 170, 245, 246, 248, 249
[●], Taste (Aufnahme)	14
Auto Load	262

## B

Bandpassfilter	117
Bandsperfilter	118
BANK	140
Bank	93, 95, 99, 102, 138, 151, 155, 232, 238
Bank LSB (niederwertigstes B.-Byte)	256
Bank MSB (höchstwertigstes B.-Byte)	256
Bank Select (Bank-Auswahl; MIDI-Befehl)	268
Bank-Tasten	14
Basic Receive Ch (Basis-Empfangskanal)	267
Bearbeiten von Drum-Voices	127
BEAT	193, 215
Beat (Schlag)	182, 187, 210, 219, 270
Beat Stretch (Zeitstauchung/-dehnung)	203
beat1 – 3	249
Bedienfeld, vorderes	10

BEF (Band Elimination Filter; Bandsperfilter)	118
BEF12	118
BEF6	118
Blaswandler; Controller-Nr.	147
Boost 12	126
Boost 18	126
Boost 6	126
BPF (Band Pass Filter, Bandpassfilter)	117
BPF1 – 10 Gain	110
BPF12D	117
BPF6	118
BPFw	118
Break 1 – 16	217
Breakpoint 1 – 4 (Übergangspunkte)	121, 124
Breath (Blaswandler)	104
Brightness (Klanghelligkeit)	77
Bulk (Blockdaten)	134, 160
Bulk (Massendaten)	238, 258
Bulk Dump Interval (Zeitabstand zwischen Bulk-Daten)	269

## C

Cancel (Abbrechen)	217
CAT (Channel Aftertouch)	78, 193
CATEGORY	140
Category (Kategorie)	92, 95, 102, 109, 137, 138, 149, 155, 231, 267
Category Search (Kat.-Suche)	24
[CATEGORY SEARCH], Taste	15
Center Key (mittlere Taste)	115, 117, 119, 121, 122, 124
Ch After Touch	256
Chain (Kette)	183, 185, 211, 213
Chain Edit (C.-Bearbeitung)	214
Chain Number (C.-Nummer)	185
Chain Record (C.-Aufnahme)	214
Change Timing (Umschaltzeitpunkt)	101, 154
Channel Aftertouch (CAT)	78
CHAR	82
CHO SEND	129
Cho Send (Chorus-Ausspielweg)	232
CHORUS	90
Chorus	71, 109, 129, 149, 150, 260
Chorus (Effekt)	235
Chorus Category/Type (Kategorie und Typ des Chorus-Effekts)	108, 149
Chorus Pan	108, 149
Chorus Return (Chorus-Effektrückweg)	108, 149
Chorus Send (Chorus-Effektausspielung)	108, 130, 145, 148, 152, 266
CHORUS TO REVERB	108, 149
Clear (Löschen)	212
Clear All (Alles löschen)	194
Clear Pattern (Pattern löschen)	228
Clear Pattern Chain (P.-C. löschen)	228
Clear Phrase (Phrase löschen)	225
Clear Sample Voice (S.-V. löschen)	226
Clear Song (Song löschen)	207
Clear Track (Spur löschen)	205, 226
Click	188, 220, 270
CLOCK	193, 215
Clock Out	268
Clock Shift (a. d. C. verschieben)	184
Clock-Impuls	200, 202
Coarse (Grobstimmung)	114, 131
Coarse Tune (Grobstimmung)	170
Com LFO (Common LFO; gemeinsamer LFO)	105
Common (gemeinsam)	258
Common Edit	96, 127, 141, 229, 253
Master	254
Mischfunktionen	233
Mixing Voice	241
Performance	143
Voice	98, 128
Common Parameters (gemeinsame Parameter)	133, 159, 236
Common Switch (gemeinsamer Schalter)	139
[COMMON EDIT], Taste	15



Compare-Funktion (Vergleichen) .....	97, 142, 233, 240
Confirm .....	166, 246
Confirm Password (Passwort bestätigen) .....	262
Connect (Verbinden) .....	107, 128, 148, 149, 234, 266
Control (Controller-Einstellungen) .....	256, 264, 267
Control Change (CC) .....	77
Control Depth (LFO-Regelungstiefe) .....	106
Control Dest (LFO-Steuerziel) .....	106
Control function (Reglerfunktionen) .....	92, 138
Control Knob No. (Controller-Nr. d. Reglers) .....	257
Control Slider No. (Controller-Nr. d. Schieberegler) .....	257
Controller Assign (Controller-Zuordnung) .....	264
Controller Reset (Controller bzw. Spielhilfen zurücksetzen) .....	269
Controller Set (Controller-Einstellungen) .....	104
Controller-Block .....	67
Controller-Schieberegler .....	13, 68, 137, 180
Funktion .....	91
Controller-Schieberegler 1 – 8 .....	252
Convert Pitch (Tonhöhe ändern) .....	174
Convert To Song (In einen Song konvertieren) .....	215
Convert Type (Konvert.-methode) .....	206
Copy (Kopieren) .....	134, 160, 172, 176, 212, 215, 237, 241, 265
Copy Event (Event kopieren) .....	201
Copy Part (P. kopieren) .....	237
Copy Pattern (P. kopieren) .....	227
Copy Pattern Chain (P.-C. kopieren) .....	227
Copy Performance (P. kopieren) .....	237
Copy Performance Parameters (P.-Param. Kopieren) .....	141
Copy Phrase (Phrase kopieren) .....	206, 223
Copy Sample Voice (S.-V. kopieren) .....	206, 207, 212, 223, 225, 228
Copy Song (Song kopieren) .....	207
Copy Track (Spur kopieren) .....	204, 226
Copy Voice (V. kopieren) .....	237
Create Continuous Data (kontinuierliche Daten erzeugen) .....	202
Create Measure (Takt erstellen) .....	203
Create Roll (Wirbel erzeugen) .....	199
Crescendo (Lauter werden) .....	198
Ctrl Asgn .....	147, 234
Ctrl Set .....	104, 128
Cubase .....	49, 52, 267
Current Password (aktuelles Passwort) .....	262
Current Pattern Phrase (akt. P.-Phr.) .....	212
Current Performance (aktuelle P.) .....	160
Current Voice (aktuelle V.) .....	134
Currently edited Part (momentan bearbeiteter P.) .....	237
Cursortasten .....	14, 81
Curve (Kurve) .....	202
CUTOFF .....	90
Cutoff .....	118, 131
Cutoff Key Follow (Tastaturskalierung d. Grenzfrequ.) .....	119
Cutoff Velocity Sens (Anschlagsempf. d. C.-Frequenz) .....	118, 131
Cycle .....	107

## D

Data Decrement .....	77
Data Entry LSB (Dateneingabe-LSB) .....	77
Data Entry MSB (Dateneingabe-MSB) .....	77
Data Increment (Werterhöhung) .....	77
Data Range (Wertebereich) .....	202
Data Type (Datentyp) .....	205, 237, 238
Datei laden .....	280
Datei speichern .....	278
Dateigröße .....	272
Dateiliste .....	275
Dateiname .....	272
Dateinamenerweiterung .....	272
Dateityp .....	273
Datenanzeige .....	210
Datenstatus .....	182
Datentyp .....	237
Datentyp der Quelle .....	160
Datentyp der Quell-Voice .....	134

Datentyp der Ziel-Voice .....	134
Datentyp des Ziels .....	160
DAW (Digital Audio Workstation) .....	47
DAW Settings (DAW-Einstellungen) .....	267
DAW Type (DAW-Typ) .....	267
[DEC/NO], Taste .....	14, 81
DECAY .....	90
Decay 1 Level (Abklingpegel 1) .....	116, 120, 123, 132
Decay 1 Time (Abklingzeit 1) .....	115, 120, 123, 132
Decay 2 Level (Abklingpegel 2) .....	116, 120, 123
Decay 2 Time (Abklingzeit 2) .....	115, 120, 123, 132
Delay (Verzögerung) .....	71, 106, 125
Delay Tempo (Verzögerungstempo) .....	113
Delay Tempo Sync (Verzögerungstempo-Synchr.) .....	113
Delete (Löschen) .....	173, 177, 194, 241, 276
Delete All (Alle löschen) .....	177
Delete Measure (Takt löschen) .....	204
Demo-Daten .....	21
Demo-Song .....	21
Laden .....	21
Spielen .....	21
Depth (Tiefe; Anteil) .....	104
Depth Offset 1 – 8 .....	106
Description (Beschreibung) .....	261
Destination (Ziel) .....	104
Destination Mixing Voice (Ziel-M.-V.) .....	241
Destination Parts (Ziel-P.) .....	238
Detune (Verstimmung) .....	152
Device (Gerät) .....	272, 275
Device Number (Gerätenummer) .....	268
DHCP Client (DHCP-Klient) .....	261
DIGITAL OUT, Buchse .....	18
Digital Performer .....	52
DIMM .....	79, 295
Dir .....	275
direct .....	155
Direction (Richtung) .....	201
Display .....	169, 248
Distance (Abstand) .....	119
Divide Drum Track (Schlagzeugspur auftrennen) .....	205, 226
DNS1/2 .....	261
Domain .....	261
down .....	200
down&up .....	200
DRAM .....	79
Drehregler .....	12, 26, 68, 136, 180
Funktion .....	90
Drehregler 1 – 8 .....	252
Drum Key .....	57, 134, 165, 245
Drum Voice .....	56
Dry Level (Dry-Pegel) .....	266
Dry Level (Pegel des Direktsignals) .....	148, 153
Dry/Wet Balance .....	110
Dual BEF .....	118
Dual BPF .....	118
Dual HPF .....	118
Dual LPF .....	118
Dual Type Filter .....	118
Duplizierungssymbol .....	162

## E

[E], Display .....	91, 97, 138, 142, 233, 240, 254
each-on .....	105
Echtzeitaufnahme .....	33, 186
Edit (Bearbeitungsfunktionen) .....	231
Edit-Buffer .....	79
Edit-Recall-Funktion .....	134, 159
Effect Type (Effekttyp) .....	70
EFFECT-BYPASS-Taste [INSERTION] .....	13
EFFECT-BYPASS-Taste [SYSTEM] .....	13
Effects (Effekte) .....	93, 138
Effekt-Block .....	68
Effekt-Bypass (Effekt-Umgehung) .....	260
Effekte .....	93, 107, 128, 138, 149, 232, 234
Effektkategorie .....	70
Effektparameter .....	73, 109, 146, 149, 150, 267
Effektverbindung .....	70
Mixing .....	70
Performance .....	69
Voice .....	69

EG (Envelope Generator) .....	138, 139, 157, 235
EG Depth (Hüllkurvenanteil) .....	116, 120
EG Depth Vel Curve (Anschlagsempf.kurve f. EG D.) .....	116
EG Depth Vel Sens (Anschlagsempf. f. EG D.) .....	116, 120
EG Depth Vel Sens Curve (Anschlagsempf.kurve f. EG D.) .....	120
EG Time Key Follow (Tastaturskalierung d. EG T.) .....	116, 121, 124
EG Time Segment (Abschnitt der (Pitch-)EG-Zeiten) .....	116
EG Time Velocity Sens (Anschlagsempf. f. EG T.) .....	116, 121, 124
EG Time Velocity Sens Segment (S. d. Anschlagsempf. d. EG-Zeiten) .....	121, 124
EG/EQ .....	93, 94
Einfügeposition .....	216
Einfügestelle .....	204
Einstellungen der Effekteinheit .....	160
Einstellungen, aktuelle .....	271
Einstellungen, neue .....	271
Einzelne Klangfarbe (monotimbral) .....	56
Element .....	57
Ein-/aus .....	97, 240
Solo .....	97, 240
Element Edit .....	96, 112, 241
Element Group (E.-Gruppe) .....	113
Element Out 1 – 8 (E.-Ausgänge) .....	108
Element Switch (Elementschalter) .....	93, 104, 112, 129
Element Switch 1 – 8 (E.-Schalter) .....	106
Element-EQ .....	68
Elementparameter 1 – 8 .....	133
Elm LFO (Element-LFO) .....	125
end (Ende der Song-Chain-Daten) .....	185
End (Schleifenende) .....	185
End Step (Endschrittweite) .....	199
End Velocity (End-Velocity) .....	199
Endpunkt .....	169, 247
EQ (Equalizer) .....	95, 126, 132, 158, 236
EQ HIGH .....	90
EQ LOW .....	90
EQ MID .....	90
EQ MID F .....	90
EQ MID Q .....	90
EQ-Grafik .....	95
EQ-Typ .....	126
2-Band .....	126
PEQ .....	126
Equal (Temperierte Stimmung) .....	99
Erase .....	220
Erase Event (Event löschen) .....	201
Erweiterungen für die Steinberg DAW .....	48
ETHERNET-Anschluss .....	16, 86
Event Type (Event-Typ) .....	194, 201, 202, 203, 215, 216
Event und Parameter .....	193
Event-Jobs .....	200, 223
Event-List-Display .....	192, 193, 221
Exchange Phrase (Phrasen vertauschen) .....	224
Exchange Track (Spuren vertauschen) .....	205, 226
[EXIT], Taste .....	14
Expanded Articulation (XA) .....	56, 113
Ext (External Switch) .....	184, 211
Ext Bank Select (External B. S.) .....	256
Ext Prog Change (External P. C.) .....	256
Ext Switch (External Switch) .....	255
Extract (Extrahieren) .....	177
Extract Event (Event extrahieren) .....	201

## F

F Mod (Frequenz-Modulation) .....	125
[F1] – [F6] (Funktion), Tasten .....	14, 81
Factory Set .....	22, 269
Fade In Time (Einblendzeit; LFO) .....	106, 125
Fade In/Out (Ein- und Ausblenden) .....	174
Fade Out Time (Ausblendzeit) .....	106
Fade Type .....	174
Favorite-Kategorie .....	88
FEG (Filter EG) .....	94, 119, 139, 157
Fehlerbehebung .....	288
File (Datei) .....	272, 275, 276
Bedienungsvorgänge .....	276



File Server .....	261
File Server Account (F.-S.-Zugang) .....	261
File Sharing .....	87
File Type Setting .....	275
Filter .....	57, 94, 117, 131, 139, 158
Filter (MIDI-Filter) .....	270
Filtertypen-Kombinationen .....	118
Fine (Fein) .....	114, 131, 174
Fine Scaling Sens (Empfindlichkeit der Feinskalierung) .....	114
Fine Tune .....	170
fingered .....	100, 152
Fixed Velocity (fixierte Anschlagsstärke) .....	260
Flanger .....	71
Flash-ROM .....	79
Foot Controller 1/2 (Fußregler) .....	256
Foot Controller 1/2 Control No. (Controller-Nr. d. F. C.) .....	147
FOOT CONTROLLER, Buchsen .....	18
Foot Switch (Fußschalter) .....	256
Foot Switch Control No. (Controller-Nr. d. F. S.) .....	147
FOOT SWITCH, Buchsen .....	18
Formant Offset .....	110
Formant Shift .....	110
Format (Formatieren) .....	273, 276, 278
Frequenz .....	146, 158, 162, 165, 244
fulltime .....	100, 152
Funktionen/Werte der Drehregler .....	52
FXBypass .....	260

## G

Gain (Verstärkung) .....	119, 146, 158
GAIN-Drehregler .....	18, 39, 40
Gate Switch .....	110
GATE TIME .....	90
Gate Time .....	197
Gate Time Rate (G.-T.-Verhältnis) .....	102, 103, 155, 156, 184
Gateway .....	261
General (Allgemein) .....	98, 128, 143, 233, 259
Gerät .....	278
Get Name (Namen holen) .....	255
Get Phrase From Song (Phrase aus Song abrufen) .....	225
Gleitband (Ribbon Controller) .....	12, 67, 256
Glide (Gleiten) .....	199
Glide Time (G.-Zeit) .....	199
GM .....	92
GM-Voice .....	92
Graph (Grafik) .....	105
Grid (Raster) .....	200
Gruppentasten [A] – [H] .....	14

## H

Half Damper Switch (Halbdämpfer-Schalter) .....	123
Half Damper Time (Halbdämpfer-Zeit) .....	124
Half Sampling Frequency (Sampling-Frequenz halbieren) .....	175
High Frequency (Hohe Frequenzen) .....	126, 144
High Gain .....	126, 144
Hochpassfilter .....	117
HOLD .....	140
Hold (Halten) .....	95, 101, 106, 154
Hold Level (Haltepegel) .....	115, 120
Hold Time (Haltezeit) .....	115, 120
Host .....	277
Host Name .....	260
HPF (High Pass Filter, Hochpassfilter) .....	117
HPF Cutoff (Grenzfrequenz des HPF) .....	119, 131
HPF Freq .....	110
HPF Key Follow (HPF-Tastenskalierung) .....	119
HPF Output Level .....	110
HPF12 .....	117
HPF24D .....	117

## I

I/O .....	263
IEEE1394-Kabel .....	44
[INC/YES], Taste .....	14, 81
Indian (Indisch) .....	99
INFO .....	138

INFO (Information) .....	53, 92, 93, 138, 165, 172, 182, 211, 240, 252, 259
Init .....	133, 159, 236, 257
Initial Level (Anfangspegel) .....	123
Initialize the settings of the waveform assigned to the selected Key .....	134
Initialize the settings of the waveforms assigned to the selected Elements .....	133
Initialize Type (Art d. I.) .....	258
Initializes selected Parts to GM .....	237
Input Source (Eingangssignalquelle) .....	164, 244
Ins A .....	109, 129, 149, 234, 267
Ins B .....	109, 129, 149, 234, 267
Ins Effect Output (Insert-Effektausgang) .....	114, 130
Ins Effect Sw (Insert-Effekt-Schalter) .....	188, 219
Ins FX Sw (Insert-Effekt-Schalter) .....	232
Ins L .....	109
Ins Switch (Insert-Effekt-Schalter) .....	234
Insert (Einfügen) .....	194, 216
Insert A/B .....	69, 108, 148, 266
Insert-Event-Fenster .....	192, 193, 216, 221
INSERTION CONNECT .....	108, 148, 266
Insertion Effect (Insert-Effekt) .....	68, 230
Inst Input Level .....	110
Installation zusätzlicher Hardware .....	293
Int (Interne Klangerzeugung) .....	184, 211
Int Bank Select (B. S. f. internen Klangerzeuger) .....	255
Int Prog Change (Programmwechsel f. internen Klangerzeuger) .....	256
Int Switch (Internal-Schalter) .....	255
Interner Speicher .....	79
Interval .....	217
Interval-Abbildung .....	217
IP Address (IP-Adresse) .....	261

## J

Job .....	
Master (Modus) .....	257
Mixing .....	236
Mixing Voice .....	240
Pattern .....	222
Performance .....	159
Sampling .....	171
Song .....	195
Voice .....	133

## K

Kanalnummer .....	52
KBD .....	82, 162, 172
Keep Original Phrase (Originalphrase beibehalten) .....	227, 228
Key .....	129, 162, 166, 169, 246
Key Assign Mode (Key-Zuweisungsmodus) .....	100
Key Bank (Tastenbank) .....	161, 173, 174, 175, 176
Key Bank, zu löschende .....	173
Key Edit (Schlagzeugtasten-Bearbeitung) .....	127, 129
Key Mode (Tastaturmodus) .....	101, 155
Key On Delay (Tastenverzögerung) .....	113
Key On Reset (Rücksetzen bei Neuanschlag) .....	105, 125
Key On Start Switch (Start-Schalter b. Tastenanschlag) .....	141
Key Range .....	170, 245
Keybank .....	165, 172, 244
Keybank-Jobs .....	162
Key-Bank-Nummer .....	162
Keyboard Start (Tastaturstart) .....	210, 214, 219
Keyboard Transmit Ch (MIDI-Sendekanal der Tastatur) .....	268
Key-Parameter .....	134
Kirnberger .....	99
Klangerzeugungseinheit .....	56
Knob (MIDI-Meldungen f. Drehregler) .....	256
Knob Control Assign (Drehregler-Controller-Zuordnung) .....	100, 145
Knob Ctrl Assign (Drehregler-Zuweisung) .....	255
KnobSlider (Controller-Nrn. d. Dreh-/Schieberegler) .....	257
Kompressor .....	72

## L

L&R Gain .....	263
Laden .....	273, 275, 280
AIFF-Datei .....	284
All voice .....	280
Alle Benutzerdaten .....	280
Eines bestimmten Typs .....	280
Pattern .....	283
Performance .....	282
Sample-Voice .....	283
SMF-Datei .....	285
Song .....	283
Voice .....	280
WAV-Datei .....	284
Waveform .....	281
LAN-Anschluss .....	86
Layer (Voice-Ebene) .....	29
LC-Display .....	14
LCD-Kontrastregler .....	16, 20
Length (Länge) .....	174, 210, 212, 219
level .....	166, 246
Level (Pegel) .....	122, 131, 145, 170
Level 1 – 16 .....	107
Level Key Follow (Skalierung der Pegel) .....	122
LEVEL METER .....	52
Level Velocity Sens (Anschlagsempfindlichkeit d. Pegel) .....	122
Level Velocity Sens Curve (Kurve-d. Anschlagsempfindlichkeit d. Pegel) .....	122
Level Velocity Sens Offset (Versatz d. Anschlagsempfindlichkeit d. Pegel) .....	122
Level/MEF (Pegel/Master-Effekte) .....	145
Level/Pan (Pegel/Panorama) .....	122
LFO (Low Frequency Oscillator) .....	58
LFO Phase Offset (LFO-Phasenversatz) .....	107
LIST .....	82
Load Mixing (M. laden) .....	271
Local Control (Lokale Steuerung) .....	269
Location (Ort) .....	182
Lo-Fi .....	72
Logic .....	52
Loop (Schleife) .....	103, 156, 182, 185, 219
Loop-Punkt .....	169, 247
Loop-Remix .....	175
Low Frequency (Tiefe Frequenzen) .....	126, 144
Low Frequency Oscillator (OSC) .....	58
Low Gain .....	126, 144
Lower Ch (Master-Modus) .....	258
Lowest Key .....	176
LP=ST .....	169, 248
LPF (Low Pass Filter) .....	117
LPF12+HPF6 .....	118
LPF12+HPF12 .....	118
LPF18 .....	117
LPF18s .....	117
LPF24A .....	117
LPF24D .....	117
LPF6+HPF6 .....	118

## M

Main Category (Hauptkategorie) .....	143
Main Category 1/2 (Hauptkategorie) .....	93, 98
manual .....	166, 246
Master Edit (Modus) .....	253
Master Play (Modus) .....	251
Master Store (Modus) .....	254
MASTER VOLUME .....	12, 20
[MASTER EFFECT], Taste .....	13
Master-Effekt .....	68
Master-EQ .....	68
MasterEQ (Gesamt-EQ) .....	146, 234, 264
MasterFX (Master-Effekte) .....	146, 234, 264
Master-Job .....	257
Master-Name .....	251, 252
Master-Nummer .....	251
Maximale Polyphonie .....	59
MEAS .....	193, 215
Meas (Takte) .....	182, 187
meas (measure) .....	246
Measure (Takt) .....	141, 169, 176, 193, 207, 210, 213, 219, 243, 245, 248, 249
Mega Voice .....	62



Mega-Voice-Arpeggio .....	62
Memory (Master-Modus) .....	254
Meter .....	169, 176, 248, 249
Metronomeinstellungen .....	270
Mic Gate Threshold .....	110
Mic Level .....	110
Mic/Line .....	263
Micro Tuning .....	99, 265
Micro Tuning kopieren .....	265
Micro Tuning Name .....	265
Micro-Tuning-Liste .....	99
Micro-Tuning-Nr. ....	265
Mid Frequency (Mittlere Frequenzen) .....	144
Mid Gain .....	144
MIDI .....	76, 267
MIDI Filter .....	270
MIDI IN/OUT .....	259, 268
MIDI IN/OUT/THRU, Buchsen .....	17, 83
MIDI Out Channel (MIDI-Ausgangskanal) .....	157
MIDI Out Switch (MIDI-Ausgabe-Schalter) .....	157
MIDI Send (MIDI-Ausgabe) .....	257
MIDI Sync (MIDI-Synchronisation) .....	268
MIDI-Einstellungen .....	267
MIDI-Event .....	76
MIDI-Kanal .....	76
MIDI-Schnittstelle .....	44
MIDI-Sendekanal der Tastatur (Transmit Channel) .....	91
MIDI-Spur .....	61
Misc (Verschiedenes) .....	72
Mix (Mischung) .....	238
Mix Phrase (Phrasen mischen) .....	224
Mix Track (Spuren mischen) .....	205, 226
Mixing .....	33, 58, 229
Einstellungen .....	230
Insert-Effekt .....	230
Struktur .....	229
Mixing Edit (Modus) .....	233
Mixing Job .....	236
Mixing Play (Modus) .....	231
Mixing speichern .....	233
Mixing Template (M.-Vorlage) .....	238
Mixing Voice .....	230
Mixing Voice Edit (Modus) .....	239
Mixing Voice Job .....	240
Mixing Voice speichern .....	240
Mixing Voice, zu löschende .....	241
Mixing-Einstellungen .....	181
MIXV (Mixing-Voice) .....	188
mLAN .....	17
mLAN Gain (mLAN-Verstärkung) .....	263
mLAN Monitor Setup (mLAN-Klangüberwachung einrichten) .....	263
mLAN16E2 .....	17, 294
mLAN, Anschluss 1, 2 (IEEE 1394) .....	17, 44
mLAN-Erweiterungskarte, Abdeckung der .....	17
MMC (MIDI Machine Control) .....	85, 268
Mode (Modus) .....	251, 252, 254, 270
Auswählen .....	55
Tabelle .....	54
MODE-Tasten .....	14, 20
Modify Control Data (Controller-Daten ändern) ..	203
Modify Gate Time (Notenlänge ändern) .....	198
Modify Velocity (Anschlagsstärke ändern) .....	197
Modulationsrad .....	12, 67, 256
Mono/Poly .....	93, 99, 152
Mono/Poly Mode .....	93
Mono/Stereo .....	147, 265
MOTIF XS Editor .....	274
Mount .....	273, 276, 277
Move (Verschieben) .....	173
MTC (MIDI Time Code) .....	84, 268
MTC Start Offset (Versatz d. MTC-Starts) .....	268
multi .....	100, 130
[MULTI PART CONTROL], Taste .....	13
Mute (Stummschaltung) ....	182, 187, 210, 219, 231
[MUTE], Taste .....	15
MW (Modulationsrad) .....	25, 92

## N

Name .....	93, 98, 128, 138, 143, 254
Namen vergeben .....	82
Network (Netzwerk) .....	260
Network Information (Netzwerk-I.) .....	259
Netzwerkeinstellungen .....	86
New Dir (Neues Verzeichnis) .....	276
New Password (neues Passwort) .....	262
No. (Nr.) .....	212
Noise Input Level .....	110
Non-Registered Parameter Number (NRPN) .....	79
Normal 1 – 16 .....	217
Normal Voice .....	56
Edit (Bearbeiten) .....	96
Normalize (Normalisieren) .....	173
Normalize Play Effect (Wiedergabeeffekte auf Daten anwenden) .....	205, 226
Note .....	76, 78, 177, 199, 255
Note Limit (Notengrenze) .....	101, 114, 152, 154
Note Limit High (N. L. oben) .....	255
NOTE LIMIT LO-HI .....	139
Note Limit Low (N. L. unten) .....	255
Note Shift .....	99, 152, 184, 259
Notendaten-Jobs .....	196, 223
NRPN (Non-Registered Parameter Number) .....	77
NUM .....	81, 169, 248
Number (Nummer) .....	151, 232
Number Of Times (Anzahl der Kopien) .....	201, 202, 215
Nummern und Zahlen eingeben .....	81
Nummertasten [1] – [16] .....	14

## O

OCT RANGE (Oktavbereich) .....	90
Octave (Oktave) .....	92, 138, 177, 251, 255, 260
Octave Range (Oktavbereich) .....	103, 156
OCTAVE-Tasten [UP] und [DOWN] .....	14
Offset .....	198, 203
Offset 1 – 4 (Versatz) .....	121, 125
Oktavlage der Tastatur .....	91
one shot (ein Durchlauf) .....	105, 170
Optimize Memory (Speicher optimieren) .....	177
Ordner .....	272
Original Notes Root (O.-Grundton d. Noten) .....	206
Oscillator (Oszillator) .....	57, 112, 129
Other (Sonstige) 100, 128, 145, 153, 235, 254, 271	
Other Jobs (Sonstige Jobs) .....	177
Out .....	129, 184
Output (Ausgang) .....	147, 152, 234, 235, 265
OUTPUT L/MONO und R, Buchsen .....	18, 19
Output Level .....	110
Output Octave Shift (Oktavverschiebung b. Ausgabe) .....	102, 155
Output Select (Auswahl des Ausganges) .....	130, 148, 153, 266
Overdub-Aufnahme .....	191

## P

P Mod (Pitch Modulation) .....	125
Page List .....	53
Page Select .....	53
PageHold (Seite halten) .....	131
PAN .....	90
Pan (Panorama) .....	99, 122, 131, 145, 147, 152, 170, 188, 219, 232, 256, 257, 265
Param .....	169, 170
Param. with Voice (V. kopieren) .....	151
Part .....	160, 165, 231, 232, 245
Auf solo schalten .....	135, 142, 233
Auswählen .....	151
Ein-/ausschalten .....	135, 142, 233
Lautstärke einstellen .....	34
Stummschalten .....	135, 142, 233
Part 1 – 4 .....	138
Part 1–16 (P.-Einstellungen) .....	231, 232, 234
Part Edit .....	141, 229
Mixing .....	235
Performance .....	151
Part SW .....	139
Part Switch (Part-Schalter) .....	151
Part-EQ .....	68, 144

Part-Nummer .....	237
Part-Parameter .....	159, 236
Password .....	262
Setting (Einstellung) .....	262
PAT (Polyphonic Aftertouch) .....	78, 193
Patch .....	211, 212
Pattern .....	207, 274
Definition .....	60
Erzeugen .....	212
Pattern Chain .....	60, 209, 213
Bearbeiten .....	214, 216
Pattern Edit (Pattern-Bearbeitung) .....	220
Pattern Record .....	218
Pattern Scene (P.-Szenen) .....	209
Pattern Store .....	218
Pattern, ursprüngliches .....	227, 228
Pattern, zu löschendes .....	228
Pattern-Jobs .....	222, 227
Pattern-Name .....	210, 211, 219
Pattern-Nummer .....	140, 210, 237
Pattern-Play-Modus .....	208
PB Range .....	199
PB Range Lower (Pitch-Bend-Bereich unten) .....	99, 153
PB Range Upper (Pitch-Bend-Bereich oben) .....	99, 153
PDC-Name .....	261
PEG (Pitch EG) .....	115
Pegelanzeige .....	166, 246
PEQ .....	126
Perf (Performance kopieren) .....	237, 238
Performance .....	160, 274
Auswählen .....	135
Definition .....	58
Initialisieren .....	29
Speichern (Store) .....	142
Performance Bank .....	137
Performance Copy (P. kopieren) .....	160
Performance Edit .....	141
Performance Number (P.-Nummer) .....	137, 238
Performance Play (Display) .....	137
Performance Play (Modus) .....	135
Performance Record (Modus) .....	31, 61, 140
[PERFORMANCE CONTROL], Taste .....	15
Performance-Jobs .....	159
Performance-Kategorie .....	143
Performance-Name .....	137
Pfad .....	273
Phase .....	105
Phaser .....	71
PHONES (Kopfhörerbuchse) .....	18, 19
Phrase .....	60, 226
Phrase Name .....	212
Phrase, ursprüngliche .....	224
Phrase1 – 4 .....	249
Phrase-Jobs .....	223
Pitch (Tonhöhe) .....	57, 114, 174
Pitch 1 – 16 .....	217
Pitch Bend (Tonhöhenbeugung) .....	76, 256
Pitch Bend Range (Pitch-Bend-Bereich) .....	93
Pitch Key Follow (Tastaturskalierung f. Tonhöhe)	115
Pitch Velocity Sens (Anschlagsempfindlichkeit d. Tonhöhe) .....	114, 130
Pitch-Bend-Rad .....	12, 67
Play .....	93, 138, 210, 211, 259
Play FX (Abspieleffekte) .....	183, 211
Play Mode (Wiedergabemodus) .....	98, 105, 128, 170
Polyphonic Aftertouch (PAT) .....	78
Porta .....	93, 144
Portamento .....	93
Auf Voice anwenden .....	94
Portamento Common (Performance-Parameter)	144
Portamento Legato Slope (P.-L.-Verlauf) .....	100
Portamento Mode (Portamento-Modus) 93, 100, 152	
Portamento Part 1 – 4 (Performance-Parameter)	144
Portamento Part Sw (Performance-Parameter) ...	152
Portamento Switch .....	93, 100
Portamento Time .....	93, 100, 152
Portamento Time Mode (Modus f. P.-Zeit) .....	100
Portamento Time Offset (P.-Zeit-Versatz) .....	144
Power On Auto Factory Set (Werkseinstellungen b. Einschalten wiederherstellen) .....	269
Power On Mode (Einschaltmodus) .....	262



POWER, Netzschalter .....	16, 19
Preset	
(Voreinstellung) .....	109, 146, 149, 150, 256, 267
Program .....	93, 138, 252, 255
Program Change (PC) .....	76
Program Change (Programmwechsel) .....	256, 268
Programmnummer .....	251
[PROGRAM], Taste .....	15
punch .....	187
Punch In/Out .....	188, 191, 246
PureMajor (Reine Dur-Stimmung) .....	99
PureMinor (Reine Moll-Stimmung) .....	99
Put Phrase To Song (Phrase in Song einfügen) ..	225
Put Track to Arpeggio (Spur in Arpeggio übernehmen) .....	206, 227

## Q

Q .....	126, 144, 147, 158
Quantize	
(Quantisieren) .....	183, 188, 196, 197, 219, 271
QUANTIZE STRENGTH .....	90
Quantize Strength	
(Stärke der Quantisierung) .....	103, 156
QUANTIZE VALUE .....	90
Quantize Value (Quantize-Wert) .....	102, 156
Quellbereich .....	215
Quell-Key-Bank .....	172, 173
Quell-Part .....	160
Quell-Pattern .....	206, 227
Quell-Song .....	207, 225
Quell-Song und Quellspur .....	204
Quellspur .....	225, 226
Quelltakt .....	225
Quick .....	270
quick .....	249
Quick Setup (Schnelleinrichtung) .....	270

## R

Random (Zufallstonhöhe) .....	114
Random Pan (Zufällige Pan-Position) .....	123, 132
Random SFX (zufällige Effektklänge) ..	64, 103, 157
Random SFX Key On Control	
(Velocity-Steuerung d. Zufallseffekts) .....	103, 157
Random SFX Velocity Offset	
(zufälliger SFX-V.-Versatz) .....	103, 157
Random Speed (Zufallsgeschwindigkeit) .....	106
Range (Bereich) .....	206, 207, 227
Rate (Verhältnis) .....	197, 198, 203
Ratio .....	173, 174
RB (Ribbon Controller) .....	25, 92
RcvSwitch (Receive Switch) .....	158, 236
Rec .....	162, 164, 244
REC TR .....	187, 219
Recall .....	134, 159, 241
Recall-Buffer .....	79
Receive Bulk (Bulk-Daten empfangen) .....	269
Receive Channel (Empfangskanal) .....	235
Receive Note Off (Note Off empfangen) .....	130
Record Gain .....	166, 245
Record Monitor .....	166, 245
Record Next .....	164, 244
Record Part .....	188, 219
Record Slice .....	248
Record Trim .....	247
Record Type (Aufnahmeart) .....	187, 219
Recordable Size .....	165
Recording Count (Vorzähler) .....	270
Registered Parameter Number (RPN) .....	78
RELEASE .....	90
Release Level (Ausklingspegel) .....	116, 120
Release Time (Ausklingszeit) .....	115, 120, 123
Remix (Neuabmischung) .....	211, 217
Remote (Fernsteuerung) .....	267
Remote-Control	
Einrichten .....	51
Funktion .....	51
Modus .....	52
[REMOTE ON/OFF], Taste .....	13
Rename (Umbenennen) .....	177, 276
replace .....	219
Replace-Aufnahme .....	189
resample .....	164

Reset (Rücksetzen) .....	269
RESONANCE .....	90
Resonance (Resonanz) .....	119, 131
Resonance Velocity Sens	
(V.-Empfindlichkeit der R.) .....	119
REV SEND .....	129
Rev Send (Hall-Ausspielpegel) .....	232
REVERB .....	90
Reverb .....	70, 109, 129, 150, 235, 260
Reverb Pan .....	108, 150
Reverb Return (Reverb-Effektkrückweg) ...	108, 150
Reverb Send	
(Hallausspielung) .....	108, 130, 145, 148, 152, 266
Reverb Type (Halltyp) .....	108, 149
reverse .....	170
Reverse 1 – 16 .....	217
REV-X .....	73
Ribbon Controller Control No. (Controller-Nr. d. Gleitbandes) .....	147
Ribbon Mode (Gleitband-Modus) .....	100, 145
RPN (Registrierte Parameternummer) .....	78
[◀], Taste (Rücklauf) .....	14
Rückseite .....	16

## S

Sample .....	161
Sample Size .....	162
Sample Voice .....	274
Sample-Aufnahme .....	244
Sampling	
Bedienung .....	40, 163
Einrichten .....	39
Sampling Record .....	163
Sampling-Block .....	59
Sampling-Display FINISHED .....	167, 246
Sampling-Display RECORDING .....	167, 246
Sampling-Edit-Modus .....	167, 250
Sampling-Jobs .....	171, 250
Sampling-Main-Display .....	162, 243
Sampling-Modus .....	161, 242
Sampling-Setup-Display .....	164, 244
Save (Speichern) .....	273, 275, 278
Alle Benutzerdaten .....	278
Eines bestimmten Typs .....	278
Sample einer Voice .....	279
SMF .....	279
Scale (Tonskala) .....	121, 124
Scaling Pan (Skalierung der Pan-Position) ..	123
Scene1 – Scene5 .....	182, 188, 189, 211, 219, 252
Scene-Spur .....	60, 190
Schieberegler (Slider) .....	256
Section .....	60, 140, 207, 210, 213, 215, 219, 237
Section Length (Länge d. S.) .....	140
Security (Sicherheit) .....	261
Select (Auswählen) .....	263
[SELECTED PART CONTROL], Taste .....	12
Sens (Empfindlichkeit) .....	176, 249
Separate Chord (Akkord trennen) .....	200
SEQ-TRANSPORT-Tasten .....	14
Sequencer (Modus) .....	140
Sequencer Control (Sequenzsteuerung) .....	268
Sequenzdatenzeile .....	182
Sequencer-Block .....	59
Sequenzereinstellungen .....	269
Sequenzspuren 1–16 .....	59
Set (Einstellen) .....	106
Set All (Alle einstellen) .....	194, 197, 198, 203
Setting Values (Eingestellte Werte) .....	215
Setup .....	187, 188, 219
Setup Number .....	271
[SF1] – [SF5], Unterfunktionstasten .....	14, 81
Shape (Form) .....	146
Sharing Point .....	277
Shift Clock (an der Clock verschieben) .....	200
single .....	100, 130
skip (Song-Chain-Einstellung) .....	185
Slice .....	176, 242, 248
Slice Type .....	250
slice+seq .....	244
Slope (Verlauf) .....	107
SMF (Standard MIDI File) .....	273
SMPL (Sample-Voice) .....	188

Solo .....	182, 187, 210, 219, 231
[SOLO], Taste .....	15
SONAR .....	52
Song .....	33, 207, 215, 274
auswählen .....	21
Definition .....	59
Song Chain (Song-Kette) .....	60, 180, 185
Song Edit (Song-Bearbeitung) .....	192
Song Event Chase (Song-Events verfolgen) ..	271
Song Play (Modus) .....	178
Song Scene (S.-Szene) .....	179
Song Store (S. speichern) .....	186
Song-Aufnahme .....	186
Song-Jobs .....	195, 207
Song-Name .....	181, 185, 187
Song-Nummer .....	140, 181, 185, 237
Song-Positionslinie .....	182
Song-Spur .....	59
sort .....	155
Sort Chord (Akkord sortieren) .....	200
sort+direct .....	155
Source .....	104
Source Mixing Voice (Quell-M.-V.) .....	241
Source-Phrase (Quell-Phrase) ..	206, 212, 223, 225
Speed (Geschwindigkeit) .....	105, 125
Speicherplatz .....	275
Speicherstruktur .....	80
Split (Teilung) .....	30
Split Pattern (Pattern teilen) .....	228
Split Phrase (Phrase teilen) .....	224
Split Point (Teilungspunkt) .....	258
Split Point Measure (Teilungstakt) .....	225
Split Song to Pattern (Song in P. teilen) .....	207
Splitpoint Measure (Teilungstakt) .....	228
Spur .....	33, 165, 169, 183, 184, 201, 205, 206,
207, 211, 212, 226, 243, 245	
auf Solo schalten .....	33
stummschalten .....	33
Spurnummer .....	219
Spurtyp .....	187, 210, 219
Standby .....	165, 166, 245
Start .....	166, 185, 246
Start Point (Startpunkt) .....	169, 247
Start Step (Anfangsschrittweite) .....	199
Start Velocity (Anfangs-Velocity) .....	199
Stereo to Mono .....	175
Stereo/Mono .....	162, 164, 244
Stop .....	167
stop (Song-Chain-Einstellung) .....	185
Store (Speichern)	
Master .....	254
Mixing .....	233
Mixing Voice .....	240
Pattern .....	218
Performance .....	142
Song .....	186
Voice .....	97
[■], Stopptaste .....	14
Strength (Stärke) .....	197
Stromversorgung .....	19
Studio Connections .....	50
Studio Manager .....	50
SUB CATEGORY .....	140
Sub Category (Unterkategorie) ...	95, 102, 143, 155
Sub Category 1/2 (Unterkategorie) .....	98
Sub Divide .....	176, 249
Subnet mask (Teilnetzmaske) .....	261
SUSTAIN .....	90
Sustain (MIDI-Meldung) .....	256
Sustain Pedal (Haltepedal) .....	260
SW .....	138
SWING .....	90
Swing .....	103, 156, 183
Swing Rate .....	197
Switch (Schalter) .....	95, 101, 146, 154, 264
Sync Quantize Value (Quantisierungswert f. Arpeggio-Synchronisation) .....	140
Systemeffekt .....	68
Systemeinstellungen .....	259
Systemexklusive Meldungen .....	79



## T

Takt-Jobs	203
Taktmaß (s. a. Time signature)	182, 187, 210, 213, 219
Taktmaß der einzufügenden Takte	204
Taktnummer	182
Tastatur	67
Tastatur (s. a. Keyboard)	12
Tastaturspiel aufnehmen	61
[ <b>■</b> ], Taste (zum Anfang)	14
Tech	72
Technische Daten	297
Template (Vorlage, Schablone)	107
Template (Vorlage/Schablone)	238
Template Mix (Job)	238
Template Performance (P.-Vorlage)	238
TEMPO	90
Tempo	95, 101, 140, 154, 169, 176, 182, 187, 210, 213, 219, 247, 249
Tempo Hold (Tempo beibehalten)	271
Tempo Speed („Tempogeswindigkeit“)	105
Tempo Sync (T.-Synchronisation)	105
Tempospur	60, 190
Tempowechsel	215
Thin Out (Ausdünnen)	202
thru	155
thru+direct	155
Tiefpassfilter	117
Time Signature (Taktmaß)	140, 215
Time-Stretch (Zeitdehnung)	173
TR	193
Track Mute	215
Track Sel (Spurauswahl)	194
Track Status (Spurstatus)	141
Track und Bereich	196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203
Track und Position	201
Track-Jobs (Spur-Jobs)	204, 226
Track-Nummer (Spurnummer)	182, 183, 187, 210
[TRACK], Taste	15
TrackView (Display)	181, 183
Trans (Transpose)	182, 210, 213
Transmit (Übertragen)	255
Transmit CH (MIDI-Sendekanal)	92
Transmit CH (Sendekanal)	137
Transmit Channel (Sendekanal)	252, 255
Transmit Switch (T.-Schalter)	255
Transpose (Transponieren)	27, 198, 199, 255, 177, 260
Tremolo & Rotary	71
Trigger-Modus	103, 156, 166, 246
Triggerschwelle	166, 246
Trim (Beschneiden)	168, 169, 247, 249
Tune (Stimmung)	27, 114, 259
Tuning	265
Tuning Number (Tuning-Nummer)	99
Tuning Offset (Stimmungsversatz)	265
Tuning Root (Skalengrundton)	99
Tx Switch (Transmit Switch)	255
TxCh (Transmit Channel)	184, 211
TYPE	140
Type (Typ)	175, 176, 200, 217, 270
Arpeggio	95, 102, 155
Aufnahme	164, 244
Datei	275
Effekte	109, 149, 150, 267
EQ	126
Filter	117
Loop-Remix	176
Master-Effekt	146
Slice (Zerschneiden)	249
Vocoder	110
Type-Abbildung	217

## U

Üben	191
Undo/Redo	196, 223
Unit Multiply (Vervielfachung der Einheit)	102, 156
UNITMULTIPLY	90
up	200
up&down	200
Upper Ch (oberer MIDI-Sendekanal)	258
USB	16
USB TO DEVICE, Buchse	16, 85
USB TO HOST, Buchse	16, 43
USB-MIDI-Treiber	43
USB-Speichergerät	85
Used/Total	165
User (eigener LFO)	107
User Arpeggio (Anwender-Arpeggio)	80
User Voice (Anwender-Voice)	80
User-Phrase	80
Utility (Dienstprogramme)	259

## V

Vallot&Yng (Vallotti & Young)	99
Variation	176, 217
Vce Edit (Voice Edit)	232
VCM (Virtual Circuitry Modeling)	72
VCM Auto Wah	73
VCM Compressor 376	72
VCM Equalizer 501	72
VCM Flanger	73
VCM Pedal Wah	73
VCM Phaser Mono	73
VCM Phaser Stereo	73
VCM Touch Wah	73
Vel Cross Fade (Velocity-Überblendung)	114
Vel Sens Depth (Stärke der Velocity-Empfindlichkeit)	153
VELOCITY	90
Velocity (Anschlagsstärke)	162, 166, 169, 170, 184, 245
Velocity Curve (Anschlagsdynamikkurve)	260
Velocity Limit (Velocity-Grenze)	95, 101, 114, 152, 154
Velocity Mode (Velocity-Modus)	102, 155
Velocity Offset (Random SFX) (V.-Versatz)	157
Velocity Range (Velocity-Bereich)	198
Velocity Rate (Velocity-Verhältnis)	102, 103, 155, 156
Velocity Sens (V.-Empfindlichkeit)	131
Velocity Sens Depth Offset (Versatz d. Stärke d. V.-Empfindlichkeit)	153
Verzeichnis	275
Verzeichnis (Dir)	272
Verzerrung	71
ViewFilter (Darstellungsfiler)	194, 215, 221
Vocoder	72
Struktur	111
Verwendung	111
Vocoder Attack	110
Vocoder Release	110
Voice	138, 151, 160, 165, 184, 185, 188, 211, 219, 235, 237, 245, 263, 274
Auswählen	88
Definition	56
Speichern (Store)	97
Voice als Quelle	134
Voice Element Pan (Panoramaposition des Elements)	152
Voice Type	93
Voice with ARP (V. m. Arpeggio)	154, 189
VoiceAudio	265
Voice-Bank	92, 139, 140
Voice-Job	133
Voice-Name	92, 138, 139, 140, 182, 187, 219
Voice-Nummer	92, 139, 140
Voice-Play-Display	91
Voice-Play-Modus	88
Volume (Lautstärke)	98, 188, 145, 147, 152, 232, 219, 256, 259, 265, 270
Volume Label	278
Volume/Express (V./Expression)	256
[>>], (Vorlauf-)Taste	14

## W

Wählrad	14, 81
Wählradfunktion	53
Wah	72
WAV	273, 274
Wave (LFO)	105, 125
Wave Bank	113, 130
Wave Category (Wellenform-Kategorie)	113, 130
Wave Number (Waveform-Nummer)	113, 130
Waveform	161, 162, 165, 166, 169, 177, 244, 245, 274
Waveform als Quelle	176
Waveform als Ziel	176
Waveform-Jobs	176
Wellenformspeicher	250
Werkmeister (Werkmeister)	99
Wert des ausgewählten Eventtyps	216
Width (Breite bzw. Bandbreite)	119
[>], Taste (Wiedergabe)	14
WINS	261
Without Program Change (ohne Programmwechsel)	215
Wordclock	46

## X

XA Control (XA-Steuerung)	112
---------------------------	-----

## Z

Zeicheneingabe	82
Ziel-Key-Bank	172, 173
Ziel-Pattern	227, 228
Ziel-Phrase	224, 225
Zielphrase	223
Zielposition	215
Ziel-Song	207, 215, 225
Ziel-Song und Zielspur	204
Zielspur	225, 226
Zieltakt	225
Zone	258
Zone Edit (Modus)	253, 255
Zone Switch (Zone-Schalter)	252, 254
Zoom In (Hineinzoomen)	169, 183, 248
Zoom Out (Herauszoomen)	169, 183, 248
Zu kopierender Datentyp	204, 226
Zu löschender Bereich	204
Zu löschender Datentyp	205, 226
Zu vertauschende Phrase	224
Zuweisungseinstellungen	92



# Über die Zubehör-Disc

## BESONDERER DISC HINWEIS

- Die auf der Zubehör-Disc enthaltene Software und deren Urheberrechte sind im alleinigen Besitz der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Die Verwendung dieser Software sowie dieser Bedienungsanleitung unterliegen der Lizenzvereinbarung, mit deren Bestimmungen sich der Käufer beim Öffnen des Softwarepakets in vollem Umfang einverstanden erklärt. (Bitte lesen Sie sich die Software-Lizenzvereinbarung am Ende dieses Handbuchs vor der Installation des Programms sorgfältig durch.)
- Das Kopieren der Software und die Vervielfältigung dieses Handbuchs als Ganzes oder in Teilen sind nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Herstellers erlaubt.
- Yamaha übernimmt keinerlei Garantie hinsichtlich der Nutzung dieser Software und der dazugehörigen Dokumentation und kann nicht für die Folgen der Nutzung von Handbuch und Software verantwortlich gemacht werden.
- Diese Disc dient NICHT audiovisuellen Zwecken. Spielen Sie diese Disc nicht in einem CD-/DVD-Player ab. Anderenfalls können schwere Schäden am Player entstehen.
- Für Informationen über die minimalen Systemanforderungen und die neuesten Informationen zu der auf der Disc befindlichen Software besuchen Sie folgende Website.  
<<http://www.yamahasynth.com/>>
- Beachten Sie, dass Yamaha keine technische Unterstützung für die auf der Zubehör-Disc enthaltene DAW-Software gewährt.

## Über die DAW-Software auf der Zubehör-Disc

Die Zubehör-Disc enthält DAW-Software sowohl für Windows als auch für Macintosh.

- HINWEIS**
- Achten Sie darauf, die DAW-Software im „Administrator“-Account zu installieren.
  - Um die DAW-Software auf der Zubehör-Disc dauerhaft nutzen zu können sowie Support und weitere Vorteile zu erhalten, müssen Sie die Software registrieren und Ihre Softwarelizenz aktivieren, indem Sie sie starten, während der Computer mit dem Internet verbunden ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Jetzt registrieren“, die beim Starten der Software angezeigt wird, und füllen Sie dann alle für die Registrierung erforderlichen Felder aus. Wenn Sie die Software nicht registrieren, können Sie sie nach Ablauf eines begrenzten Zeitraums nicht mehr verwenden.
  - Wenn Sie einen Macintosh-Computer benutzen, doppelklicken Sie auf die Datei „\*\*\*\*.pkg“, um mit der Installation zu beginnen.

Für Informationen über die minimalen Systemanforderungen und die neuesten Informationen zu der auf der Disc befindlichen Software besuchen Sie folgende Website.  
<<http://www.yamahasynth.com/>>

## Über die Software-Unterstützung

Unterstützung der DAW-Software auf der Zubehör-Disc wird von Steinberg auf deren Website unter der folgenden Adresse gewährt.  
<http://www.steinberg.net>

Sie können die Steinberg-Website auch über das Hilfemenü (Help) der enthaltenen DAW-Software erreichen. (Im Hilfemenü finden Sie auch die PDF-Anleitung und weitere Informationen zur Software.)

## ACHTUNG

# SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG

BITTE LESEN SIE SORGFÄLTIG DIESE LIZENZVEREINBARUNG („VEREINBARUNG“), BEVOR SIE DIE SOFTWARE BENUTZEN. DER GEBRAUCH DIESER SOFTWARE IST IHNEN NUR GEMÄSS DEN BEDINGUNGEN UND VORAUSSETZUNGEN DIESER VEREINBARUNG GESTATTET. DIES IST EINE VEREINBARUNG ZWISCHEN IHNEN (ALS PRIVATPERSON ODER ALS NATÜRLICHE PERSON) UND DER YAMAHA CORPORATION („YAMAHA“).

DURCH DAS ÖFFNEN DER VERSIEGELUNG DIESER VERPACKUNG BRINGEN SIE ZUM AUSDRUCK, AN DIE BEDINGUNGEN DIESER LIZENZ GEBUNDEN ZU SEIN. WENN SIE NICHT MIT DEN BEDINGUNGEN EINVERSTANDEN SIND, INSTALLIEREN ODER KOPIEREN SIE DIESE SOFTWARE NICHT, UND VERWENDEN SIE SIE AUF KEINE ANDERE WEISE.

DIESE VEREINBARUNG ENTHÄLT DIE BEDINGUNGEN IHRER ANWENDUNG DER „DAW“-SOFTWARE VON STEINBERG MEDIA TECHNOLOGIES GMBH („STEINBERG“), DIE BESTANDTEIL DIESES PRODUKTS IST. DA DIE WÄHREND DER INSTALLATION DER „DAW“-SOFTWARE AUF IHREM PC-BILDSCHIRM ANGEZEIGTE SOFTWARE-LIZENZVEREINBARUNG FÜR ENDANWENDER (EUSLA) DURCH DIESE VEREINBARUNG ERSETZT WIRD, SOLLTEN SIE DIE EUSLA NICHT BEACHTEN. DIES BEDEUTET, DASS SIE WÄHREND DER INSTALLATION SIE BEI ERSCHEINEN DER EUSLA „AGREE“ AUSWÄHLEN SOLLTEN, OHNE DIE VEREINBARUNG TATSÄCHLICH ZU AKZEPTIEREN, UM AUF DER NÄCHSTEN BILDSCHIRMSEITE FORTZUFAHREN.

## 1. GEWÄHRUNG EINER LIZENZ UND COPYRIGHT

Yamaha gewährt Ihnen hiermit das Recht, eine einzige Kopie der mitgelieferten Software-Programme und Daten („SOFTWARE“) zu nutzen. Der Begriff SOFTWARE umfasst alle Updates der mitgelieferten Software und Daten. Die SOFTWARE ist Eigentum von STEINBERG und durch den geltenden Urheberrechtsschutz und alle geltenden internationalen Handelsrechte geschützt. Yamaha hat ein Unterlizenzrecht erworben, um Sie für die Verwendung der SOFTWARE lizenzieren zu können. Sie haben zwar das Recht, Besitzansprüche auf die durch den Gebrauch der SOFTWARE erstellten Daten zu erheben, doch die SOFTWARE selbst bleibt weiterhin durch das entsprechende Copyright geschützt.

- **Sie dürfen** die SOFTWARE auf **genau einem Computer** verwenden.
- **Sie dürfen** ausschließlich zu Backup-Zwecken eine Kopie der SOFTWARE in maschinenlesbarer Form erstellen, wenn sich die SOFTWARE auf einem Medium befindet, welches eine solche Sicherungskopie erlaubt. Auf der erstellten Sicherungskopie müssen Sie den Urheberrechtshinweis von Yamaha und alle anderen Eigentumsrechte der die SOFTWARE betreffenden Hinweise wiedergeben.
- **Sie dürfen nur dann** dauerhaft all Ihre Rechte an der SOFTWARE an Dritte übertragen, wenn Sie sie zusammen mit diesem Produkt übergeben, und wenn der Empfänger die Lizenzvereinbarung liest und dieser zustimmt.



## 2. BESCHRÄNKUNGEN

- **Sie dürfen nicht** die SOFTWARE einem Reverse Engineering unterziehen, sie dekompileieren oder auf andere Weise an deren Quell-Code gelangen.
- Es ist Ihnen **nicht gestattet**, die SOFTWARE als Ganzes oder teilweise zu vervielfältigen, zu modifizieren, zu ändern, zu vermieten, zu verleasen oder auf anderen Wegen zu verteilen oder abgeleitete Produkte aus der SOFTWARE zu erstellen.
- **Sie dürfen nicht** die SOFTWARE elektronisch von einem Computer auf einen anderen übertragen oder sie in ein Netzwerk mit anderen Computern einspeisen.
- **Sie dürfen nicht** die SOFTWARE verwenden, um illegale oder gegen die guten Sitten verstoßende Daten zu verbreiten.
- **Sie dürfen nicht** auf dem Gebrauch der SOFTWARE basierende Dienstleistungen erbringen ohne die Erlaubnis der Yamaha Corporation.

Urheberrechtlich geschützte Daten, einschließlich, aber nicht darauf beschränkt, MIDI-Songdateien, die mithilfe dieser SOFTWARE erstellt werden, unterliegen den nachfolgenden Beschränkungen, die vom Benutzer zu beachten sind.

- Die mithilfe dieser SOFTWARE erhaltenen Daten dürfen ohne Erlaubnis des Urheberrechtinhabers nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- Die mithilfe dieser SOFTWARE erhaltenen Daten dürfen nicht dupliziert, übertragen, verteilt oder einem öffentlichen Publikum vorgespielt oder dargeboten werden, es sei denn, es liegt eine Genehmigung durch den Inhaber der Urheberrechte vor.
- Weder darf die Verschlüsselung der mithilfe dieser SOFTWARE erhaltenen Daten entfernt, noch darf das elektronische Wasserzeichen ohne Genehmigung des Inhabers der Urheberrechte verändert werden.

## 3. BEENDIGUNG DES VERTRAGSVERHÄLTNISSES

Diese Lizenzvereinbarung tritt am Tag des Erhalts der SOFTWARE in Kraft und bleibt bis zur Beendigung wirksam. Wenn eines der Urheberrechtsgesetze oder eine Maßgabe dieser Vereinbarung verletzt wird, endet die Vereinbarung automatisch und sofort ohne Vorankündigung durch Yamaha. In diesem Fall müssen Sie die lizenzierte SOFTWARE und die mitgelieferten Unterlagen und alle Kopien davon unverzüglich vernichten.

## 4. BESCHRÄNKTE GARANTIE AUF MEDIEN

Bezüglich SOFTWARE, die auf physikalischen Medien vertrieben wird, garantiert Yamaha, dass die physikalischen Medien, auf denen die SOFTWARE aufgezeichnet wurde, für einen Zeitraum von vierzehn (14) Tagen nach dem per Kaufbeleg/Lieferschein nachweisbaren Empfangsdatum und bei normalem Gebrauch frei von Herstellungs- und Materialfehlern sind. Der volle Umfang der Verantwortung von Yamaha und Ihre einzige Abhilfemöglichkeit ist der Ersatz des defekten Mediums oder der defekten Medien durch Einsendung an Yamaha oder einen autorisierten Vertragshändler von Yamaha innerhalb von vierzehn Tagen zusammen mit einer Kopie des Kaufbelegs/Lieferscheins. Yamaha ist nicht zum Ersatz von Medien verpflichtet, die durch Unfälle, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung beschädigt wurden. YAMAHA SCHLIESST UNTER MAXIMALER AUSSCHÖPFUNG DES GELTENDEN RECHTS AUSDRÜCKLICH JEGLICHE STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE AUF PHYSIKALISCHE MEDIEN AUS, EINSCHLIESSLICH STILLSCHWEIGENDER GARANTIE FÜR ALLGEMEINE GEBRAUCHSTAUGLICHKEIT ODER DIE TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN EINSATZZWECK.

## 5. BESCHRÄNKTE GARANTIE AUF DIE SOFTWARE

Sie erkennen ausdrücklich an, dass der Gebrauch der SOFTWARE ausschließlich auf eigene Gefahr erfolgt. Die SOFTWARE und ihre Anleitungen werden Ihnen ohne Mängelgewähr oder andere Garantien zur Verfügung gestellt. UNGEACHTET DER ANDEREN BESTIMMUNGEN DIESER LIZENZVEREINBARUNG WERDEN VON YAMAHA KEINE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE HINSICHTLICH DIESER SOFTWARE ÜBERNOMMEN, EINSCHLIESSLICH, ABER NICHT BESCHRÄNKT AUF STILLSCHWEIGENDE GARANTIE FÜR ALLGEMEINE GEBRAUCHSTAUGLICHKEIT ODER DIE TAUGLICHKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN EINSATZZWECK ODER DIE NICHTVERLETZUNG DER RECHTE DRITTER. BESONDERS, ABER OHNE DAS OBEN GENANNT EINGUSCHRÄNKEN, GARANTIE YAMAHA NICHT, DASS DIE SOFTWARE IHRE ANSPRÜCHE ERFÜLLT, DASS DER BETRIEB DER SOFTWARE OHNE UNTERBRECHUNGEN ODER FEHLERFREI ERFOLGT ODER DASS FEHLER IN DER SOFTWARE BESEITIGT WERDEN.

## 6. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG

YAMAHA GEHT DIE NACHFOLGEND ANGELEGEBENE VERPFLICHTUNG EIN, DIE VERWENDUNG DER SOFTWARE UNTER DEN GENANTTEN BEDINGUNGEN ZU ERLAUBEN. YAMAHA ÜBERNIMMT IHNEN GEGENÜBER ODER GEGENÜBER DRITTEN IN KEINEM FALL DIE HAFTUNG FÜR IRGENDWELCHE SCHÄDEN EINSCHLIESSLICH, JEDOCH NICHT BESCHRÄNKT AUF DIREKT ODER BEILÄUFIG ENTSTANDENE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, AUFWENDUNGEN, ENTGANGENE GEWINNE, DATENVERLUSTE ODER ANDERE SCHÄDEN, DIE INFOLGE DER VERWENDUNG, DES MISSBRAUCHS ODER DER UNMÖGLICHKEIT DER VERWENDUNG DER SOFTWARE ENTSTEHEN KÖNNEN, SELBST WENN YAMAHA ODER EIN AUTORISIERTER HÄNDLER AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN AUFMERKSAM GEMACHT WURDE. In keinem Fall überschreiten Ihre Ansprüche gegen Yamaha aufgrund von Schäden, Verlusten oder Klageansprüchen (aus Vertrag, Schadensersatz oder anderen) den Kaufpreis der SOFTWARE.

## 7. ALLGEMEINES

Diese Vereinbarung ist im Einklang mit dem japanischen Recht zu interpretieren und wird von diesem beherrscht, ohne einen Bezug auf jegliche Prinzipien eines Rechtskonflikts herzustellen. Alle Rechtsstreitigkeiten und -verfahren sind am Tokyo District Court in Japan durchzuführen. Falls aus irgendeinem Grund Teile dieser Lizenzvereinbarung von einem zuständigen Gericht für unwirksam erklärt werden sollten, dann sollen die übrigen Bestimmungen der Lizenzvereinbarung weiterhin voll wirksam sein.

## 8. VOLLSTÄNDIGKEIT DER VEREINBARUNG

Diese Lizenzvereinbarung stellt die Gesamtheit der Vereinbarungen in Bezug auf die SOFTWARE und alle mitgelieferten schriftlichen Unterlagen zwischen den Parteien dar und ersetzt alle vorherigen oder gleichzeitigen schriftlichen oder mündlichen Übereinkünfte oder Vereinbarungen in Bezug auf diese Thematik. Zusätze oder Änderungen dieser Vereinbarung sind nicht bindend, wenn Sie nicht von einem vollständig autorisierten Repräsentanten von Yamaha unterzeichnet sind.



# GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

- 3.** You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:
  - a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  - b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
  - c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

- 4.** You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.



5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
Copyright © <year> <name of author>
```

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to
redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.



# GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”).

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a) The modified work must itself be a software library.
- b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the



application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
  - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
  - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.
11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive



copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

## How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>  
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990  
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## expat

Copyright © 1998, 1999, 2000 Thai Open Source Software Center Ltd and Clark Cooper  
Copyright © 2001, 2002, 2003 Expat maintainers.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

## freetype

### The FreeType Project LICENSE

2002-Apr-11  
Copyright 1996-2002 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg

### Introduction

The FreeType Project is distributed in several archive packages; some of them may contain, in addition to the FreeType font engine, various tools and contributions which rely on, or relate to, the FreeType Project.

This license applies to all files found in such packages, and which do not fall under their own explicit license. The license affects thus the FreeType font engine, the test programs, documentation and makefiles, at the very least.



This license was inspired by the BSD, Artistic, and IJG (Independent JPEG Group) licenses, which all encourage inclusion and use of free software in commercial and freeware products alike. As a consequence, its main points are that:

- We don't promise that this software works. However, we will be interested in any kind of bug reports. ('as is' distribution)
- You can use this software for whatever you want, in parts or full form, without having to pay us. ('royalty-free' usage)
- You may not pretend that you wrote this software. If you use it, or only parts of it, in a program, you must acknowledge somewhere in your documentation that you have used the FreeType code. ('credits')

We specifically permit and encourage the inclusion of this software, with or without modifications, in commercial products. We disclaim all warranties covering The FreeType Project and assume no liability related to The FreeType Project.

Finally, many people asked us for a preferred form for a credit/disclaimer to use in compliance with this license. We thus encourage you to use the following text:

Portions of this software are copyright © 1996-2002 The FreeType Project (www.freetype.org). All rights reserved.

## Legal Terms

### 0. Definitions

Throughout this license, the terms 'package', 'FreeType Project', and 'FreeType archive' refer to the set of files originally distributed by the authors (David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg) as the 'FreeType Project', be they named as alpha, beta or final release.

'You' refers to the licensee, or person using the project, where 'using' is a generic term including compiling the project's source code as well as linking it to form a 'program' or 'executable'. This program is referred to as 'a program using the FreeType engine'.

This license applies to all files distributed in the original FreeType Project, including all source code, binaries and documentation, unless otherwise stated in the file in its original, unmodified form as distributed in the original archive. If you are unsure whether or not a particular file is covered by this license, you must contact us to verify this.

The FreeType Project is copyright © 1996-2000 by David Turner, Robert Wilhelm, and Werner Lemberg. All rights reserved except as specified below.

### 1. No Warranty

THE FREETYPE PROJECT IS PROVIDED 'AS IS' WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT WILL ANY OF THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES CAUSED BY THE USE OR THE INABILITY TO USE, OF THE FREETYPE PROJECT.

### 2. Redistribution

This license grants a worldwide, royalty-free, perpetual and irrevocable right and license to use, execute, perform, compile, display, copy, create derivative works of, distribute and sublicense the FreeType Project (in both source and object code forms) and derivative works thereof for any purpose; and to authorize others to exercise some or all of the rights granted herein, subject to the following conditions:

- Redistribution of source code must retain this license file ('FTL.TXT') unaltered; any additions, deletions or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation. The copyright notices of the unaltered, original files must be preserved in all copies of source files.
- Redistribution in binary form must provide a disclaimer that states that the software is based in part of the work of the FreeType Team, in the distribution documentation. We also encourage you to put an URL to the FreeType web page in your documentation, though this isn't mandatory.

These conditions apply to any software derived from or based on the FreeType Project, not just the unmodified files. If you use our work, you must acknowledge us. However, no fee need be paid to us.

### 3. Advertising

Neither the FreeType authors and contributors nor you shall use the name of the other for commercial, advertising, or promotional purposes without specific prior written permission.

We suggest, but do not require, that you use one or more of the following phrases to refer to this software in your documentation or advertising materials: 'FreeType Project', 'FreeType Engine', 'FreeType library', or 'FreeType Distribution'.

As you have not signed this license, you are not required to accept it. However, as the FreeType Project is copyrighted material, only this license, or another one contracted with the authors, grants you the right to use, distribute, and modify it.

Therefore, by using, distributing, or modifying the FreeType Project, you indicate that you understand and accept all the terms of this license.

## 4. Contacts

There are two mailing lists related to FreeType:

- [freetype@freetype.org](mailto:freetype@freetype.org)  
Discusses general use and applications of FreeType, as well as future and wanted additions to the library and distribution.  
If you are looking for support, start in this list if you haven't found anything to help you in the documentation.
- [devel@freetype.org](mailto:devel@freetype.org)  
Discusses bugs, as well as engine internals, design issues, specific licenses, porting, etc.
- <http://www.freetype.org>  
Holds the current FreeType web page, which will allow you to download our latest development version and read online documentation.

You can also contact us individually at:

David Turner <[david.turner@freetype.org](mailto:david.turner@freetype.org)>

Robert Wilhelm <[robert.wilhelm@freetype.org](mailto:robert.wilhelm@freetype.org)>

Werner Lemberg <[werner.lemberg@freetype.org](mailto:werner.lemberg@freetype.org)>

## glibc

This file contains the copying permission notices for various files in the GNU C Library distribution that have copyright owners other than the Free Software Foundation. These notices all require that a copy of the notice be included in the accompanying documentation and be distributed with binary distributions of the code, so be sure to include this file along with any binary distributions derived from the GNU C Library.

All code incorporated from 4.4 BSD is distributed under the following license:

Copyright © 1991 Regents of the University of California.  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. [This condition was removed.]
4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The DNS resolver code, taken from BIND 4.9.5, is copyrighted both by UC Berkeley and by Digital Equipment Corporation. The DEC portions are under the following license:

Portions Copyright © 1993 by Digital Equipment Corporation.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies, and that the name of Digital Equipment Corporation not be used in advertising or publicity pertaining to distribution of the document or software without specific, written prior permission.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND DIGITAL EQUIPMENT CORP. DISCLAIMS ALL WARRANTIES WITH REGARD TO THIS SOFTWARE, INCLUDING ALL IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS. IN NO EVENT SHALL DIGITAL EQUIPMENT CORPORATION BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, DIRECT, INDIRECT, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES OR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM LOSS OF USE, DATA OR PROFITS, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, NEGLIGENCE OR OTHER TORTIOUS ACTION, ARISING OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE USE OR PERFORMANCE OF THIS SOFTWARE.

The Sun RPC support (from rpcsrc-4.0) is covered by the following license:

Copyright © 1984, Sun Microsystems, Inc.

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or



modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program developed by the user.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

The following CMU license covers some of the support code for Mach, derived from Mach 3.0:

Mach Operating System  
Copyright © 1991, 1990, 1989 Carnegie Mellon University  
All Rights Reserved.

Permission to use, copy, modify and distribute this software and its documentation is hereby granted, provided that both the copyright notice and this permission notice appear in all copies of the software, derivative works or modified versions, and any portions thereof, and that both notices appear in supporting documentation.

CARNEGIE MELLON ALLOWS FREE USE OF THIS SOFTWARE IN ITS "AS IS" CONDITION. CARNEGIE MELLON DISCLAIMS ANY LIABILITY OF ANY KIND FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER RESULTING FROM THE USE OF THIS SOFTWARE.

Carnegie Mellon requests users of this software to return to

Software Distribution Coordinator  
School of Computer Science  
Carnegie Mellon University  
Pittsburgh, PA 15213-3890

or Software.Distribution@CS.CMU.EDU any improvements or extensions that they make and grant Carnegie Mellon the rights to redistribute these changes.

The file if\_ppp.h is under the following CMU license:

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY CARNEGIE MELLON UNIVERSITY AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE UNIVERSITY OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The following license covers the files from Intel's "Highly Optimized Mathematical Functions for Itanium" collection:

Intel License Agreement

Copyright © 2000, Intel Corporation  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- \* Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
- \* Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
- \* The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL INTEL OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The files inet/getnameinfo.c and sysdeps/posix/getaddrinfo.c are copyright © by Craig Metz and are distributed under the following license:

The Inner Net License, Version 2.00

The author(s) grant permission for redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, of the software and documentation provided that the following conditions are met:

0. If you receive a version of the software that is specifically labelled as not being for redistribution (check the version message and/or README), you are not permitted to redistribute that version of the software in any way or form.
1. All terms of the all other applicable copyrights and licenses must be followed.
2. Redistributions of source code must retain the authors' copyright notice(s), this list of conditions, and the following disclaimer.
3. Redistributions in binary form must reproduce the authors' copyright notice(s), this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
4. [The copyright holder has authorized the removal of this clause.]
5. Neither the name(s) of the author(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ITS AUTHORS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

If these license terms cause you a real problem, contact the author.

## libcap

Unless otherwise \*explicitly\* stated, the following text describes the licensed conditions under which the contents of this libcap release may be used and distributed:

Redistribution and use in source and binary forms of libcap, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain any existing copyright notice, and this entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce all prior and current copyright notices, this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of any author may not be used to endorse or promote products derived from this software without their specific prior written permission.

ALTERNATIVELY, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License, in which case the provisions of the GNU GPL are required INSTEAD OF the above restrictions. (This clause is necessary due to a potential conflict between the GNU GPL and the restrictions contained in a BSD-style copyright.)

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY



OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## libjpeg

The authors make NO WARRANTY or representation, either express or implied, with respect to this software, its quality, accuracy, merchantability, or fitness for a particular purpose. This software is provided "AS IS", and you, its user, assume the entire risk as to its quality and accuracy.

This software is copyright © 1991-1998, Thomas G. Lane.  
All Rights Reserved except as specified below.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this software (or portions thereof) for any purpose, without fee, subject to these conditions:

- (1) If any part of the source code for this software is distributed, then this README file must be included, with this copyright and no-warranty notice unaltered; and any additions, deletions, or changes to the original files must be clearly indicated in accompanying documentation.
- (2) If only executable code is distributed, then the accompanying documentation must state that "this software is based in part on the work of the Independent JPEG Group".
- (3) Permission for use of this software is granted only if the user accepts full responsibility for any undesirable consequences; the authors accept NO LIABILITY for damages of any kind.

These conditions apply to any software derived from or based on the IJG code, not just to the unmodified library. If you use our work, you ought to acknowledge us.

Permission is NOT granted for the use of any IJG author's name or company name in advertising or publicity relating to this software or products derived from it. This software may be referred to only as "the Independent JPEG Group's software".

We specifically permit and encourage the use of this software as the basis of commercial products, provided that all warranty or liability claims are assumed by the product vendor.

ansi2knr.c is included in this distribution by permission of L. Peter Deutsch, sole proprietor of its copyright holder, Aladdin Enterprises of Menlo Park, CA.

ansi2knr.c is NOT covered by the above copyright and conditions, but instead by the usual distribution terms of the Free Software Foundation; principally, that you must include source code if you redistribute it. (See the file ansi2knr.c for full details.) However, since ansi2knr.c is not needed as part of any program generated from the IJG code, this does not limit you more than the foregoing paragraphs do.

The Unix configuration script "configure" was produced with GNU Autoconf.

It is copyright by the Free Software Foundation but is freely distributable. The same holds for its supporting scripts (config.guess, config.sub, ltconfig, ltmain.sh). Another support script, install-sh, is copyright by M.I.T. but is also freely distributable.

It appears that the arithmetic coding option of the JPEG spec is covered by patents owned by IBM, AT&T, and Mitsubishi. Hence arithmetic coding cannot legally be used without obtaining one or more licenses. For this reason, support for arithmetic coding has been removed from the free JPEG software.

(Since arithmetic coding provides only a marginal gain over the unpatented Huffman mode, it is unlikely that very many implementations will support it.) So far as we are aware, there are no patent restrictions on the remaining code.

The IJG distribution formerly included code to read and write GIF files. To avoid entanglement with the Unisys LZW patent, GIF reading support has been removed altogether, and the GIF writer has been simplified to produce "uncompressed GIFs". This technique does not use the LZW algorithm; the resulting GIF files are larger than usual, but are readable by all standard GIF decoders.

We are required to state that

"The Graphics Interchange Format © is the Copyright property of CompuServe Incorporated. GIF(sm) is a Service Mark property of CompuServe Incorporated."

## libmng

### COPYRIGHT NOTICE:

Copyright © 2000 Gerard Juyn (gerard@libmng.com)  
[You may insert additional notices after this sentence if you modify this source]

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:  
Gerard Juyn

The MNG Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the MNG Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the MNG and JNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment would be highly appreciated.

Parts of this software have been adapted from the libpng package. Although this library supports all features from the PNG specification (as MNG descends from it) it does not require the libpng package. It does require the zlib library and optionally the IJG jpeg library, and/or the "little-cms" library by Marti Maria (depending on the inclusion of support for JNG and Full-Color-Management respectively).

This library's function is primarily to read and display MNG animations. It is not meant as a full-featured image-editing component! It does however offer creation and editing functionality at the chunk level.  
(future modifications may include some more support for creation and or editing)

## libncurses

Copyright © 1998-2003, 2004 Free Software Foundation, Inc.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, distribute with modifications, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE ABOVE COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name(s) of the above copyright holders shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization.

## libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

libpng version 1.2.6, August 15, 2004, is  
Copyright © 2004 Glenn Randers-Pehrson, and is distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.2.5 with the following individual added to the list of Contributing Authors  
Cosmin Truta

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.2.5 - October 3, 2002, are  
Copyright © 2000-2002 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors  
Simon-Pierre Cadieux  
Eric S. Raymond  
Gilles Vollant

and with the following additions to the disclaimer:



There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright © 1998, 1999 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane  
Glenn Randers-Pehrson  
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright © 1996, 1997 Andreas Dilger  
Distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler  
Kevin Bracey  
Sam Bushell  
Magnus Holmgren  
Greg Roelofs  
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright © 1995, 1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger  
Dave Martindale  
Guy Eric Schalnat  
Paul Schmidt  
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s",png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative.

Glenn Randers-Pehrson  
glennrp@users.sourceforge.net  
August 15, 2004

## libuuid

Copyright © 1996, 1997, 1998, 1999 Theodore Ts'o.  
Copyright 1999 Andreas Dilger

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR

PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF NOT ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## libwrap

Copyright 1995 by Wietse Venema. All rights reserved. Some individual files may be covered by other copyrights.

This material was originally written and compiled by Wietse Venema at Eindhoven University of Technology, The Netherlands, in 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 and 1995.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that this entire copyright notice is duplicated in all such copies.

This software is provided "as is" and without any expressed or implied warranties, including, without limitation, the implied warranties of merchantability and fitness for any particular purpose.

## libxml

Except where otherwise noted in the source code (e.g. the files hash.c, list.c and the trio files, which are covered by a similar licence but with different Copyright notices) all the files are:

Copyright © 1998-2003 Daniel Veillard. All Rights Reserved.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the "Software"), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

The above copyright notice and this permission notice shall be included in all copies or substantial portions of the Software.

THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE DANIEL VEILLARD BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.

Except as contained in this notice, the name of Daniel Veillard shall not be used in advertising or otherwise to promote the sale, use or other dealings in this Software without prior written authorization from him.

Copyright © 1998 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.  
Copyright © 2000 Bjorn Reese and Daniel Veillard.  
Copyright © 2000 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.  
Copyright © 2000 Gary Pennington and Daniel Veillard.  
Copyright © 2001 Bjorn Reese and Daniel Stenberg.

Permission to use, copy, modify, and distribute this software for any purpose with or without fee is hereby granted, provided that the above copyright notice and this permission notice appear in all copies.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND WITHOUT ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE AUTHORS AND CONTRIBUTORS ACCEPT NO RESPONSIBILITY IN ANY CONCEIVABLE MANNER.

## netkit-inetd

Most of the files, fall under the following copyright, and are distributable under the terms of the BSD license (/usr/share/common-licenses/BSD):

Copyright © 1983, 1991 The Regents of the University of California.  
All rights reserved.

Some of the RPC code, is copyrighted by Sun Microsystems, and is provided under the following terms:

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program



developed by the user or with the express written consent of Sun Microsystems, Inc.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

Sun Microsystems, Inc.  
2550 Garcia Avenue  
Mountain View, California 94043

## pam

Unless otherwise \*explicitly\* stated the following text describes the licensed conditions under which the contents of this Linux-PAM release may be distributed:

Redistribution and use in source and binary forms of Linux-PAM, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain any existing copyright notice, and this entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce all prior and current copyright notices, this list of conditions, and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of any author may not be used to endorse or promote products derived from this software without their specific prior written permission.

ALTERNATIVELY, this product may be distributed under the terms of the GNU General Public License, in which case the provisions of the GNU GPL are required INSTEAD OF the above restrictions. (This clause is necessary due to a potential conflict between the GNU GPL and the restrictions contained in a BSD-style copyright.)

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR(S) BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## portmap

Author:  
Wietse Venema (wietse@wzv.win.tue.nl), dept. of Mathematics and Computing Science, Eindhoven University of Technology, The Netherlands.

Some Components:  
Copyright © 1990 The Regents of the University of California.  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:

This product includes software developed by the University of California, Berkeley and its contributors.

4. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY

AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Some of the RPC code, is copyrighted by Sun Microsystems, and is provided under the following terms:

Sun RPC is a product of Sun Microsystems, Inc. and is provided for unrestricted use provided that this legend is included on all tape media and as a part of the software program in whole or part. Users may copy or modify Sun RPC without charge, but are not authorized to license or distribute it to anyone else except as part of a product or program developed by the user or with the express written consent of Sun Microsystems, Inc.

SUN RPC IS PROVIDED AS IS WITH NO WARRANTIES OF ANY KIND INCLUDING THE WARRANTIES OF DESIGN, MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, OR ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE OR TRADE PRACTICE.

Sun RPC is provided with no support and without any obligation on the part of Sun Microsystems, Inc. to assist in its use, correction, modification or enhancement.

SUN MICROSYSTEMS, INC. SHALL HAVE NO LIABILITY WITH RESPECT TO THE INFRINGEMENT OF COPYRIGHTS, TRADE SECRETS OR ANY PATENTS BY SUN RPC OR ANY PART THEREOF.

In no event will Sun Microsystems, Inc. be liable for any lost revenue or profits or other special, indirect and consequential damages, even if Sun has been advised of the possibility of such damages.

Sun Microsystems, Inc.  
2550 Garcia Avenue  
Mountain View, California 94043

## shadow

This software is copyright 1988 - 1994, Julianne Frances Haugh.  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of Julianne F. Haugh nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY JULIE HAUGH AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL JULIE HAUGH OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This source code is currently archived on ftp.uu.net in the comp.sources.misc portion of the USENET archives. You may also contact the author, Julianne F. Haugh, at jfh@tab.com if you have any questions regarding this package.

THIS SOFTWARE IS BEING DISTRIBUTED AS-IS. THE AUTHORS DISCLAIM ALL LIABILITY FOR ANY CONSEQUENCES OF USE. THE USER IS SOLELY RESPONSIBLE FOR THE MAINTENANCE OF THIS SOFTWARE PACKAGE. THE AUTHORS ARE UNDER NO OBLIGATION TO PROVIDE MODIFICATIONS OR IMPROVEMENTS. THE USER IS ENCOURAGED TO TAKE ANY AND ALL STEPS NEEDED TO PROTECT AGAINST ACCIDENTAL LOSS OF INFORMATION OR MACHINE RESOURCES.

Source files: login\_access.c, login\_desrpc.c, login\_krb.c are derived from the logdaemon-5.0 package, which is under the following license:

Copyright 1995 by Wietse Venema. All rights reserved. Individual files may be covered by other copyrights (as noted in the file itself.)



This material was originally written and compiled by Wietse Venema at Eindhoven University of Technology, The Netherlands, in 1990, 1991, 1992, 1993, 1994 and 1995.

Redistribution and use in source and binary forms are permitted provided that this entire copyright notice is duplicated in all such copies.

This software is provided "as is" and without any expressed or implied warranties, including, without limitation, the implied warranties of merchantability and fitness for any particular purpose.

## sudo

Sudo is distributed under the following BSD-style license:

Copyright © 1994-1996, 1998-2003 Todd C. Miller  
<Todd.Miller@courtesan.com>  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission from the author.
4. Products derived from this software may not be called "Sudo" nor may "Sudo" appear in their names without specific prior written permission from the author.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

Sponsored in part by the Defense Advanced Research Projects Agency (DARPA) and Air Force Research Laboratory, Air Force Materiel Command, USAF, under agreement number F39502-99-1-0512.

Additionally, lsearch.c, fnmatch.c, getcwd.c, snprintf.c, strcasecmp.c and fnmatch.3 bear the following UCB license:

Copyright © 1987, 1989, 1990, 1991, 1993, 1994  
The Regents of the University of California. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name of the University nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE REGENTS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE REGENTS OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

## zlib

Copyright notice:  
© 1995-2003 Jean-loup Gailly and Mark Adler

This software is provided 'as-is', without any express or implied warranty. In no event will the authors be held liable for any damages arising from the use of this software.

Permission is granted to anyone to use this software for any purpose, including commercial applications, and to alter it and redistribute it freely, subject to the following restrictions:

1. The origin of this software must not be misrepresented; you must not claim that you wrote the original software. If you use this software in a product, an acknowledgment in the product documentation would be appreciated but is not required.
2. Altered source versions must be plainly marked as such, and must not be misrepresented as being the original software.
3. This notice may not be removed or altered from any source distribution.

Jean-loup Gailly  
jloup@gzip.org

Mark Adler  
madler@alumni.caltech.edu

If you use the zlib library in a product, we would appreciate \*not\* receiving lengthy legal documents to sign. The sources are provided for free but without warranty of any kind. The library has been entirely written by Jean-loup Gailly and Mark Adler; it does not include third-party code.

If you redistribute modified sources, we would appreciate that you include in the file ChangeLog history information documenting your changes. Please read the FAQ for more information on the distribution of modified source versions.

## Hinweis für den Zugriff auf Quellcode

In einem Zeitraum von bis zu drei Jahren nach endgültiger Auslieferung können Sie von Yamaha den Quellcode für alle Teile des Produkts anfordern, die der allgemein-öffentlichen Lizenz (General Public License) GNU unterliegen, indem Sie ein Schreiben an folgende Adresse richten:

MP business unit PA•DMI Division, YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, JAPAN

Der Quellcode wird kostenlos zur Verfügung gestellt; es kann jedoch sein, dass wir Sie bitten, Yamaha für die durch die Lieferung entstandenen Kosten zu entschädigen.

- Bedenken Sie bitte, dass wir keine Verantwortung für jegliche Schäden übernehmen werden, die aus Änderungen (Hinzufügung/Löschung) der Software für dieses Produkt entstehen, die von Dritten außer Yamaha selbst (oder von Yamaha hierfür autorisierten Parteien) vorgenommen wurden.
- Bedenken Sie, dass die Wiederverwendung von Quellcode, der von Yamaha an die Public Domain übergeben wurde, keiner Garantie unterliegt, und dass Yamaha keine Verantwortung für den Quellcode übernimmt.
- Der Quellcode kann unter folgender Adresse heruntergeladen werden: <http://www.yamahasynt.com/download/source/motifxs/>



## FCC INFORMATION (U.S.A.)

### 1. IMPORTANT NOTICE: DO NOT MODIFY THIS UNIT!

This product, when installed as indicated in the instructions contained in this manual, meets FCC requirements. Modifications not expressly approved by Yamaha may void your authority, granted by the FCC, to use the product.

### 2. IMPORTANT:

When connecting this product to accessories and/or another product use only high quality shielded cables. Cable/s supplied with this product MUST be used. Follow all installation instructions. Failure to follow instructions could void your FCC authorization to use this product in the USA.

### 3. NOTE:

This product has been tested and found to comply with the requirements listed in FCC Regulations, Part 15 for Class "B" digital devices. Compliance with these requirements provides a reasonable level of assurance that your use of this product in a residential environment will not result in harmful interference with other electronic devices. This equipment generates/uses radio frequencies and, if not installed and used according to the instructions found in the users manual, may cause interference harmful to the operation of other electronic devices. Compliance with FCC regulations does

not guarantee that interference will not occur in all installations. If this product is found to be the source of interference, which can be determined by turning the unit "OFF" and "ON", please try to eliminate the problem by using one of the following measures:

Relocate either this product or the device that is being affected by the interference.

Utilize power outlets that are on different branch (circuit breaker or fuse) circuits or install AC line filter/s.

In the case of radio or TV interference, relocate/reorient the antenna. If the antenna lead-in is 300 ohm ribbon lead, change the lead-in to co-axial type cable.

If these corrective measures do not produce satisfactory results, please contact the local retailer authorized to distribute this type of product. If you can not locate the appropriate retailer, please contact Yamaha Corporation of America, Electronic Service Division, 6600 Orangethorpe Ave, Buena Park, CA90620

The above statements apply ONLY to those products distributed by Yamaha Corporation of America or its subsidiaries.

\* This applies only to products distributed by YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(class B)

### COMPLIANCE INFORMATION STATEMENT (DECLARATION OF CONFORMITY PROCEDURE)

Responsible Party : Yamaha Corporation of America

Address : 6600 Orangethorpe Ave.,  
Buena Park, Calif. 90620

Telephone : 714-522-9011

Type of Equipment : Music Production Synthesizer

Model Name : MOTIF XS8, MOTIF XS7, MOTIF XS6

This device complies with Part 15 of the FCC Rules.

Operation is subject to the following two conditions:

- 1) this device may not cause harmful interference, and
- 2) this device must accept any interference received including interference that may cause undesired operation.

See user manual instructions if interference to radio reception is suspected.

\* This applies only to products distributed by  
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(FCC DoC)

### IMPORTANT NOTICE FOR THE UNITED KINGDOM


#### Connecting the Plug and Cord

#### WARNING: THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

IMPORTANT. The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

GREEN-AND-YELLOW	: EARTH
BLUE	: NEUTRAL
BROWN	: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN-and-YELLOW must be connected to the terminal in the plug which is marked by the letter E or by the safety earth symbol  or colored GREEN or GREEN-and-YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

• This applies only to products distributed by Yamaha-Kemble Music (U.K.) Ltd. (3 wires)

This product contains a high intensity lamp that contains a small amount of mercury. Disposal of this material may be regulated due to environmental considerations. For disposal information in the United States, refer to the Electronic Industries Alliance web site:  
[www.eiae.org](http://www.eiae.org)

\* This applies only to products distributed by  
YAMAHA CORPORATION OF AMERICA.

(mercury)



For details of products, please contact your nearest Yamaha representative or the authorized distributor listed below.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Scarborough, Ontario,  
M1S 3R1, Canada  
Tel: 416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Ave., Buena Park, Calif. 90620,  
U.S.A.  
Tel: 714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México S.A. de C.V.**  
Calz. Javier Rojo Gómez #1149,  
Col. Guadalupe del Moral  
C.P. 09300, México, D.F., México  
Tel: 55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,  
CEP 04534-013 Sao Paulo, SP. BRAZIL  
Tel: 011-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
**Sucursal de Argentina**  
Viamonte 1145 Piso 2-B 1053,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: 1-4371-7021

### PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Torre Banco General, Piso 7, Urbanización Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,  
Ciudad de Panamá, Panamá  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM

**Yamaha Music U.K. Ltd.**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, England  
Tel: 01908-366700

### IRELAND

**Danfay Ltd.**  
61D, Sallynoggin Road, Dun Laoghaire, Co. Dublin  
Tel: 01-2859177

### GERMANY

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Central Europe GmbH,  
Branch Switzerland**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: 01-383 3990

### AUSTRIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,  
Branch Austria**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-60203900

### CZECH REPUBLIC/SLOVAKIA/ HUNGARY/SLOVENIA

**Yamaha Music Central Europe GmbH,  
Branch Austria, CEE Department**  
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria  
Tel: 01-602039025

### POLAND

**Yamaha Music Central Europe GmbH  
Sp.z. o.o. Oddział w Polsce**  
ul. 17 Stycznia 56, PL-02-146 Warszawa, Poland  
Tel: 022-868-07-57

### THE NETHERLANDS/ BELGIUM/LUXEMBOURG

**Yamaha Music Central Europe GmbH,  
Branch Benelux**  
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: 0347-358 040

### FRANCE

**Yamaha Musique France**  
BP 70-77312 Marne-la-Vallée Cedex 2, France  
Tel: 01-64-61-4000

### ITALY

**Yamaha Musica Italia S.P.A.**  
**Combo Division**  
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy  
Tel: 02-935-771

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Música Ibérica, S.A.**  
Ctra. de la Coruna km. 17, 200, 28230  
Las Rozas (Madrid), Spain  
Tel: 91-639-8888

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece  
Tel: 01-228 2160

### SWEDEN

**Yamaha Scandinavia AB**  
J. A. Wettergrens Gata 1, Box 30053  
S-400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: 031 89 34 00

### DENMARK

**YS Copenhagen Liaison Office**  
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark  
Tel: 44 92 49 00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,  
SF-00101 Helsinki, Finland  
Tel: 09 618511

### NORWAY

**Norsk filial av Yamaha Scandinavia AB**  
Grini Næringspark 1, N-1345 Østerås, Norway  
Tel: 67 16 77 70

### ICELAND

**Skifan HF**  
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik, Iceland  
Tel: 525 5000

### RUSSIA

**Yamaha Music (Russia)**  
Office 4015, entrance 2, 21/5 Kuznetskii  
Most street, Moscow, 107996, Russia  
Tel: 495 626 0660

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-3030

## AFRICA

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

## MIDDLE EAST

### TURKEY/CYPRUS

**Yamaha Music Central Europe GmbH**  
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: 04101-3030

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jubel Ali,  
Dubai, United Arab Emirates  
Tel: +971-4-881-5868

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.**  
25/F., United Plaza, 1468 Nanjing Road (West),  
Jingan, Shanghai, China  
Tel: 021-6247-2211

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: 2737-7688

### INDONESIA

**PT. Yamaha Music Indonesia (Distributor)  
PT. Nusantara**  
Gedung Yamaha Music Center, Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: 21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,  
Kangnam-Gu, Seoul, Korea  
Tel: 080-004-0022

### MALAYSIA

**Yamaha Music Malaysia, Sdn., Bhd.**  
Lot 8, Jalan Perbandaran, 47301 Kelana Jaya,  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: 3-78030900

### PHILIPPINES

**Yupangco Music Corporation**  
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,  
Makati, Metro Manila, Philippines  
Tel: 819-7551

### SINGAPORE

**Yamaha Music Asia Pte., Ltd.**  
#03-11 A-Z Building  
140 Paya Lebar Road, Singapore 409015  
Tel: 747-4374

### TAIWAN

**Yamaha KHS Music Co., Ltd.**  
3F, #6, Sec.2, Nan Jing E. Rd. Taipei.  
Taiwan 104, R.O.C.  
Tel: 02-2511-8688

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
891/1 Siam Motors Building, 15-16 floor  
Rama 1 road, Wangmai, Pathumwan  
Bangkok 10330, Thailand  
Tel: 02-215-2626

### OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2317

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
Victoria 3006, Australia  
Tel: 3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Music Houses of N.Z. Ltd.**  
146/148 Captain Springs Road, Te Papapa,  
Auckland, New Zealand  
Tel: 9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation,  
Asia-Pacific Music Marketing Group**  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,  
Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2312

**HEAD OFFICE** Yamaha Corporation, Pro Audio & Digital Musical Instrument Division  
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu, Japan 430-8650  
Tel: +81-53-460-2445





Yamaha Web Site (English only)  
<http://www.yamahasynt.com/>

Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2007 Yamaha Corporation